



Sombra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alto elfo

ESPECIE

5

NIVEL

Pícaro 5

CLASE Y NIVEL

Charlatán

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+6

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

13

FUERZA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

INTELIGENCIA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

4 +4 Salvación

CLASE
ARMADURA

14

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

33

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+3

17

PUNT

MODIFICADOR

6 +6 Salvación

SABIDURÍA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

1 +1 Salvación

CARISMA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

3 +3 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Daga	+6	1d4 +3 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Daga	+6	1d4 +3 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Espada corta	+6	1d6 +3 perf.	Ligera, Maestría: Molestar, Sutil
Arco corto	+6	1d6 +3 perf.	24/96 metros, A dos manos, Alcance, Distancia, Maestría: Molestar, Munición

EQUIPO

- Cuero CA 11
- Flechas
- Aljaba
- Herramientas de Ladrón
- Paquete de ladrón
- Ahorros de mi vida
- Útiles para falsificar
- Disfraz
- Ropas Noble Eladrin
- Gallinas que entran por las que salen
- Drojainas varias
- Ladrón
- Mi armario
- Babuchas de trepar cual arácnido
- Bolsa de contención
- Orbe de la dirección
- Pipa de Monstruos de Humo

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Alto elfo:
- Visión en la oscuridad
 - Trance
 - Linaje feérico
 - Alto elfo
- Pícaro Nivel 5:
- Acción astuta
 - Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
 - Audacia galante
 - Esquiva asombrosa
 - Golpe astuto
 - Jerga de Ladrones
 - Juego de Pies Elegante
 - Maestría con armas
 - Puntería certera
 - Retirada (1d6)
 - Trepiezo (1d6)
 - Veneno (1d6)
- Notes:
- Influencia sombría
 - Habilidoso
- Rasgos personalizados:
- Paso feérico Eladrin

HABILIDADES

- | | |
|---------------------|------------------------|
| 6 +6 Acrobacias | 0 0 Medicina |
| 0 -1 Atletismo | 0 +1 Naturaleza |
| 0 +1 Conoc. Arcano | 6 +3 Percepción |
| 6 +6 Engaño | 0 0 Perspicacia |
| 0 +1 Historia | 6 +6 Persuasión |
| 0 +3 Interpretación | 0 +1 Religión |
| 6 +6 Intimidación | 6 +9 Sigilo |
| 0 +1 Investigación | 0 0 Supervivencia |
| 6 +9 Juego de Manos | 0 0 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta, Estoque, Herramientas de Ladrón, látigo

Idiomas:

Común, Jerga de Ladrones, Elfo, Celestial



APARIENCIA

Sombra nació en su estado primavera en la ciudad de Henraste, en ****ghaelia****, mucho tiempo atrás. Vivió feliz hasta su mayoría de edad a los 61 años, cuando la vida empezó a no colaborar y desde entonces que vive en un semi permanente estado invernoso. Pasó su juventuz entre el Páramo Sombrio y la ciudad de Aitaluna (en el plano material).

Trabaja para ****La Hermandad de la Daga Negra****, bajo el mando de su amiga y única familia Irke, y se encuentra actualmente en waterdeep, en plena misión de búsqueda de un poderoso artefacto. Sombra odia viajar, pero le encanta comer, así que intentará sacarle partido a este horrible momento de su vida probando

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.

► **Trance:** No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado.

► **Alto elfo:** Conoces el truco prestidigitación. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir ese truco por otro truco diferente de la lista de conjuros mágicos. A nivel 3 aprendes el conjuro Detectar magia y a nivel 5 Paso brumoso.

► **Influencia sombría:** Aumenta Inteligencia, Sabiduría o Carisma y te otorga invisibilidad más un conjuro de ilusionismo o nigromancia de nivel 1. Puedes lanzarlos gratis una vez por descanso largo o con espacios de conjuro propios.

► **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.

► **Acción astuta:** Tu agilidad mental y tu rapidez te permiten moverte y actuar con presteza. En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones como acción adicional: correr, destrabarse o esconderse.

► **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que aciertes con una tirada de ataque si tienes ventaja en la tirada y si ha sido utilizando un arma sutil o a distancia. No necesitas tener ventaja en la tirada de ataque si al menos uno de tus aliados está a 4,5 metros.
- Daño adicional: 3d6

► **Audacia galante:** A partir del nivel 3, tu confianza inconfundible te impulsa a luchar. Puedes añadir el modificador de Carisma a tus tiradas de iniciativa. Además, no necesitas ventaja en tu tirada de ataque para usar Ataque Furtivo si ninguna criatura además de tu objetivo está a 4,5 metros o menos de ti. Se te sigue...

► **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedas ver te acierte con una tirada de ataque, puedes usar una reacción para reducir a la mitad el daño que te causa dicho ataque (redondeando hacia abajo).

► **Golpe astuto:** Cuando infliges daño de Ataque furtivo, puedes añadir uno de los siguientes efectos de Golpe astuto. Cada uno tiene un coste en dados que es la cantidad de dados de daño de Ataque furtivo a los que debes renunciar para añadir el efecto. La CD es igual a 8 + mod DES + Competencia.

► **Jerga de ladrones:** Has aprendido varios idiomas en las comunidades donde empleabas tus talentos de pícaro. Conoces la jerga de ladrones y otro idioma de tu elección.

► **Juego de Pies Elegante:** Cuando escoges este arquetipo a nivel 3, aprendes a dar un golpe y apartarte sin represalias. Si en tu turno realizas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura, esta no podrá realizar ataques de oportunidad contra ti durante el resto de tu turno.

► **Maestría con armas:** Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como dagas y arcos cortos. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas.

► **Puntería certera:** Como acción adicional, te concedes ventaja en tu siguiente tirada de ataque del turno actual. Solo puedes usar este rasgo si no te has movido durante este turno y, después de usarlo, tu velocidad es 0 hasta el final del turno.

► **Retirada (1d6):** Justo después del ataque, te mueves hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

► **Tropiezo (1d6):** Si el objetivo es grande o más pequeño, deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de derribado. La CD es igual a 8 + mod DES + Competencia.

► **veneno (1d6):** Añades toxina a tu golpe. El objetivo debe salvar Constitución o quedará envenenado 1 minuto. Al final de cada turno repite la tirada para acabar el efecto. Requiere llevar útiles de envenenador. La CD es igual a 8 + mod DES + Competencia.

► **Paso Feérico Eladrin:** Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	3 metros	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
☐	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
☐	1 <u>Indagiar heridas</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques hace una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 2do de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera. El daño aumenta en 1to por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusionismo	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura a la que tocas tiene el estado de invisible hasta que el conjuro termine. El conjuro terminará inmediatamente después de que el objetivo haga una tirada de ataque, cause daño o lance un conjuro. Una criatura adicional por cada espacio por encima de 2.						
☐	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 9 metros a un lugar sin ocupar que puedas ver.						