



Theiros Graythir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Drow

ESPECIE

5

NIVEL

Bardo 4, Picaro 1

CLASE Y NIVEL

Duelista itinerante

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

17

FUERZA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CLASE
ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

42

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

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +6 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CARISMA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +6 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Cimitarra	+6	1d6 +3 cort.	Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12

RASGOS Y ATRIBUTOS

Drow:

- Visión en la oscuridad
- Trance
- Linaje feérico
- Drow

Bardo Nivel 4:

- Ademán de Cuchilla
- Aprendiz de mucho
- Competencias Adicionales
- Estilo de Combate
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

Picaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional: 1d6
- Jerga de Ladrones
- Maestría con armas

Dotes:

- Combate con dos armas
- Combatiente con dos armas
- Iniciado en la magia

HABILIDADES

- | | |
|---|---|
| ☒ +9 Acrobacias | ☐ +2 Medicina |
| ☐ 0 Atletismo | ☐ +1 Naturaleza |
| ☐ +1 Conoc. Arcano | ☒ +7 Percepción |
| ☒ +6 Engaño | ☐ +2 Perspicacia |
| ☐ +1 Historia | ☒ +9 Persuasión |
| ☒ +6 Interpretación | ☐ +1 Religión |
| ☐ +4 Intimidación | ☒ +9 Sigilo |
| ☐ +1 Investigación | ☐ +2 Supervivencia |
| ☒ +6 Juego de Manos | ☐ +2 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Cimitarra, Herramientas de Ladron



APARIENCIA

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.
- ▶ Draw: El alcance de tu visión en la oscuridad aumenta a 36 metros. También conoces el truco luces danzantes. A nivel 3 aprendes Fuego Feérico y a nivel 5 oscuridad.
- ▶ Combate con dos armas: Cuando haces un ataque extra como resultado de utilizar un arma con la propiedad "ligera", puedes sumar tu modificador por característica al daño de ese ataque si no lo estás sumando ya al daño.
- ▶ Combatiente con dos armas: Aumenta tu Fuerza o Destreza en 1 (máx. 20). Al atacar con un arma ligera, puedes hacer un ataque extra con otra arma cuerpo a cuerpo que no sea a dos manos (sin sumar modificador al daño, salvo si es negativo). Puedes desenvainar/envainar dos armas a la vez.
- ▶ Iniciado en la magia: Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ Ademán de Cuchilla: En el 3er nivel, aprendes a realizar demostraciones impresionantes de destreza y velocidad marcial.
- ▶ Aprendiz de mucho: Puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas que utilice una habilidad en la que no seas competente y que no usé de otro modo tu bonificador por competencia.
- ▶ Competencias Adicionales: Cuando te unes a la Escuela de Espadas en el 3er nivel, ganas dominio con armadura media y la cimitarra.
- ▶ Estilo de Combate: En el 3er nivel, adoptas un estilo de combate como tu especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes tomar una opción de Estilo de lucha más de una vez, incluso si algo en el juego te permite elegir de nuevo.
- ▶ Inspiración bárdica: Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 18 metros. Cuando falle una prueba de d20, puede sumar el resultado del dado a la prueba. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.
 - Dado de bardo: 1d6
- ▶ Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes utilizar lanzamiento ritual. Puedes usar un instrumento como foco.
- ▶ 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: 1d6
- ▶ 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.
- ▶ 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burra dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d6 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
	Truco <u>Filo atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	V, M
Como parte del lanzamiento de este conjuro, realizas un ataque cuerpo a cuerpo con un arma contra una criatura. Si impactas, se verá envuelto en una energía atronadora hasta el principio de tu siguiente turno. Si se mueve voluntariamente, recibirá de forma inmediata 1d8 de daño de trueno.						
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Ilusionismo	1 acción	Concentración 1 minuto	36 metros	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 3 metros mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 18 metros dentro del alcance como acción adicional. Deben estar a 6 metros unas de las otras.						
	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.						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y reduce su velocidad en 3 metros hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
☐	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reacciona, y no recibes ningún daño del conjuro proyectil mágico.						
☐	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V
Iluminas con luz azul, verde o violeta un cubo de 6 metros dentro del alcance. Las criaturas que fallen una salvación de Destreza y los objetos del área emiten luz tenue de 3 metros. Mientras dure el conjuro, no pueden ser invisibles y los ataques contra ellos tienen ventaja si son visibles.						
☐	1 <u>Palma repulsiva</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Te empoderas con el movimiento impararable de una placa tectónica. Realiza un ataque cuerpo a cuerpo o sin armas con el arma que sostienes contra una criatura a tu alcance. Si aciertas, el objetivo sufre los efectos normales del ataque, y si es de tamaño grande o menor, puedes empujarlo hasta 9 met...						
☐	1 <u>Susurros discordantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura visible dentro del alcance oye una melodía mental discordante. Debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría; si falla, recibe 3d6 de daño psíquico y usa su reacción para alejarse de ti por la ruta más segura; si la supera, recibe solo la mitad del daño.						
☐	1 <u>Ver la muerte futura</u>	Adivinación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S, M
Observas las posibilidades divergentes del futuro, con la atención puesta en los momentos de tu propio daño. Durante la duración del conjuro, cualquier golpe crítico que sufras se convierte en un golpe normal, y los ataques de oportunidad contra ti tienen desventaja. Además, cuando un atacante te...						
☐	2 <u>Corona de la locura</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	36 metros	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.						
☐	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas 3 duplicados de ti que te imitan. Cuanto te acierten una tirada de ataque, lanza 1d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si cualquier resultado es de 3 o más, uno de los duplicados recibe el ataque y es destruido. El conjuro acaba si son destruidos los tres.						
☐	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	18 metros	V, M
Creas una esfera de 4,5 metros de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
☐	2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y eliges Fuerza, Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las pruebas con la característica elegida. Una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						