

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +4
- ☐ Sabiduría +1
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +4
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☒ Investigación +4
- ☒ Juego de Manos +5
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +3
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión +2
- ☒ Sigilo +7
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Espada corta (dc. +5 1d6 +3 perforante
Espada corta (iz... +5 1d6 perforante
Arco corto +5 1d6 +3 necrótico

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen. Prefiero hacer un nuevo amigo que un nuevo enemigo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuera, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)

IDEALES

Seré el ladrón más grande que jamás haya existido.

VÍNCULOS

Si hay un plan, lo olvidaré. Si no lo olvido, lo ignoraré.

DEFECTOS

Semielfo:

- Ancestro feérico

Pícaro Nivel 4:

- Acción astuta

- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6

- Lanzamiento de conjuros

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Set de juego

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Ancestro feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ Acción astuta: Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Esconderse.
- ▶ Ataque furtivo: Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
- Daño adicional: 2d6
- ▶ Lanzamiento de conjuros: Ganas la habilidad de lanzar conjuros de la lista de conjuros de mago. La inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros.

Selise la ladrona arcana

NOMBRE DEL PERSONAJE

Embaucador arcano

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

CONJUROS

4

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.						
	Truco <u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rociada de color</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
Un cegador haz de luz ciega sólo (+2d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe dentro de un cono de 15 pies frente a ti. El conjuro afecta a las criaturas en orden ascendente de acuerdo a sus PG actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).						