



Yxann Dientechueco
NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 5

CLASE Y NIVEL

Charlatán

TRASFONDO

Yxann

JUGADOR

Goblin

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+1
13

DESTREZA
+4
19

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
+2
14

SABIDURÍA
+1
13

CARISMA
+2
15

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +1
 - Destreza +7
 - Constitución +2
 - Inteligencia +5
 - Sabiduría +1
 - Carisma +2

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

INSPIRACIÓN

+3 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

15 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 40
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8 **DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+4	1d4 +1 perforante
Espada corta	+4	1d6 +4 perforante
Arco corto	+7	1d6 +4 perforante
Espada corta	+4	1d6 +4 perforante

Tengo una broma para cada ocasión, en especial en ocasiones en las que el humor es inapropiado. La adulación es mi truco preferido para conseguir lo que quiero. Soy un jugador nato que no puede resistirse a arriesgarse por una potencial recompensa.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Soy un espíritu libre, nadie me dice lo que he de hacer. (Caótico) Equidad. Nunca estafo a gente que no se pueda permitir el lujo de perder unas cuantas monedas. (Legal) Amistad. Los bienes materiales van y vienen. Los vínculos de la amistad duran para siempre. (Bueno)

IDEALES

He esquilado a la persona equivocada y debo asegurarme que este individuo nunca se cruce conmigo o con las personas que me importan. Una persona poderosa mató a alguien a quien amaba. Alguno de estos días tendré mi venganza.

VÍNCULOS

Estoy convencido de que nadie me puede engañar del modo en que yo engañó a los demás. Soy demasiado codicioso para mi propia seguridad. No puedo resistir a arriesgarme si hay dinero involucrado.

DEFECTOS

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de falsificación

Idiomas:
Goblin, Humano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cuero CA 11
- Herramientas de ladrón
- Flechas

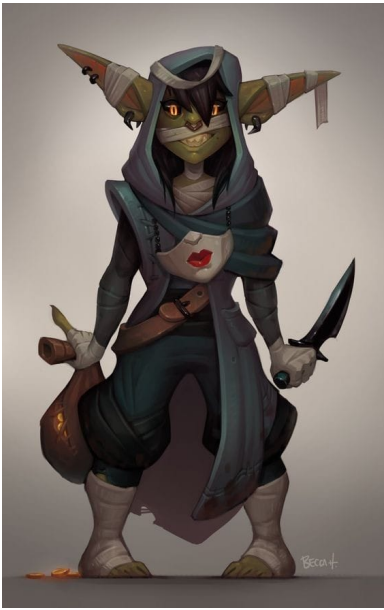
Goblin:

- Características
- Visión nocturna
- Furia de los Pequeños
- Escape ágil
- Idiomas

Picaro Nivel 5:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
- Esquiva asombrosa
- Jerga de ladrones
- Lanzamiento de conjuros
- Prestidigitación de Mano del Mago

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Xann vivía en el bosque al norte de Teewood con su hermano mayor Zarnatrueno Dientechueco, luego fueron desplazados por aparición de monstruos y se refugiaron en el puerto donde se dedicaban a la reparación de astilleros, este crío a Xann hasta la edad de 5 años, enseñándole el arte de trabajar la madera y sobrevivir, hasta que un grupo de aventureros liderados por un conejo llegó a su tienda para que le reparen su barco, a lo que el hermano les pidió que recuperaran un objeto confiscado por la guardia real, más específicamente por Caesar el comandante de Tecnia, que luego reclutó a Zarnatrueno, en ese momento Xann se empezó a ganar la vida con actividades ilícitas contactándose con una famosa banda criminal de un poblado al oeste de Teewood, pero no se sintió conforme con esto porque su verdadera pasión era la aventura y el combate por lo que trazó un plan para aumentar su fuerza y rescatar su hermano, aquí se encuentra con un grupo de aventureros, una orca y un enano hablando con un astillero a lo que Xann irrumpe para ayudarlos, le explico al

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Características:** Tu Destreza se incrementa en 2 y tu Constitución se incrementa en 1.
- ▶ **Visión nocturna:** Puedes ver en luz tenue a 60 pies como si fuera luz brillante, y en oscuridad como si fuera luz tenue.
- ▶ **Furia de los Pequeños:** Cuando dañas a una criatura mayor que tu con un ataque o un hechizo realizas un daño adicional igual a tu nivel. Este rasgo puedes utilizarlo una vez por descanso.
- ▶ **Escape Ágil:** Posees Destrarse y Esconderse como acciones adicionales en cada uno de tus turnos.
- ▶ **Idiomas:** Dominas el común y el goblin.
- ▶ **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, Destrarse 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: 3d6
- ▶ **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.
- ▶ **Jerga de Ladrones:** Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.
- ▶ **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.
- ▶ **Prestidigitación de Mano del Mago:** Empezando en el nivel 3, cuando lanzas mano del mago, puedes hacer invisible la mano espectral y puedes hacer las siguientes tareas adicionales con ella: Puedes depositar un objeto que estés sosteniendo en un contenedor portado por otra criatura. Puedes coger un objeto de un contenedor portado ...

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Yxann Dientechueco

NOMBRE DEL PERSONAJE

Embaucador arcano

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

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>Agarre helado</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V
	Extiende la mano y toca una criatura, impactando su sistema con un frío repentino. Haz un ataque de hechizo cuerpo a cuerpo. Con un impacto, el objetivo recibe 1d12 de daño por frío. El daño de este hechizo aumenta en 1d12 cuando alcanzas el nivel 5 (2d12), el nivel 11 (3d12) y el nivel 17 (4d12).					
	Truco <u>Filo Atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
	Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y luego queda envuelto en una energía explosiva hasta el principio de tu siguiente...					
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
	Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
	Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro 'Proyectil mágico'.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Imagen silenciosa</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	Creas la imagen puramente visual de un objeto, criatura o fenómeno visible no mayor que un cubo de 15 pies. Puedes usar tu acción para mover la imagen simulando movimientos naturales. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) revela la ilusión.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola de frío</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	S
	Un aura de aire frío y una luz azul pálido irradia desde ti hasta una distancia de 30 pies. Esta área se mueve contigo y permanece centrada en ti. Siempre que una criatura dentro del área de este conjuro reciba daño causado por algún conjuro que no sea de fuego, provocara 1d4 de daño de frío extra.					