



old kaeka Mo. ox.
NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 5, Hechicero 2

CLASE Y NIVEL

Replicante (MMotM)

ESPECIE

Cazarrecompensas urbano. Mate

TRASFONDO

JUGADOR

17 partidas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	○	10
DESTREZA	+4	18
CONSTITUCIÓN	+2	14
INTELIGENCIA	○	10
SABIDURÍA	+1	12
CARISMA	+2	14

<input type="radio"/>	Fuerza	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Destreza	+7
<input type="radio"/>	Constitución	+2
<input checked="" type="checkbox"/>	Inteligencia	+3
<input type="radio"/>	Sabiduría	+1
<input type="radio"/>	Carisma	+2
TIRADAS DE SALVACIÓN		
<input checked="" type="checkbox"/>	Acrobacias	+10
<input type="radio"/>	Arcanos	0
<input type="radio"/>	Atletismo	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Engañar	+5
<input type="radio"/>	Historia	0
<input type="radio"/>	Interpretación	+2
<input checked="" type="checkbox"/>	Intimidar	+8
<input checked="" type="checkbox"/>	Investigación	+3
<input checked="" type="checkbox"/>	Juego de Manos	+7
<input type="radio"/>	Medicina	+1
<input type="radio"/>	Naturaleza	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Percepción	+4
<input type="radio"/>	Perspicacia	+1
<input checked="" type="checkbox"/>	Persuasión	+5
<input type="radio"/>	Religión	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Sigilo	+10
<input type="radio"/>	Supervivencia	+1
<input type="radio"/>	Trato con Animales	+1

	INSPIRACIÓN	
+3	BONIFICADOR DE COMPETENCIA	
17 CA	+5 INICIATIVA	
35 VELOCIDAD		
Puntos de Golpe Máximos 50		
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES		
PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES		
Total 7d8	ÉXITOS 000 FALLOS 000 SALVACIONES DE MUERTE	
DADOS DE GOLPE		
NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
diligencia	+9	1d6 +6 cortante /..
tessen mejorado	+8	2d4 +5 perforant.
daga x2	+7	1d4 +4 perforante
hidden blade cda...	+8	1d4 +5 perforante
Dardo +1	+8	1d4 +5 perforante
daga psionica	+7	1d4 +4 perforante
Espada desborda.	+8	1d6 +5 perforante
espada baston d..	+7	1d8 +4 perforante
Arco corto	+7	1d6 +4 perforante
Estoque	+7	1d8 perforante
Vahlok - Aliento	0	1d4 Fueq.
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

<p>Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal. Prefiero hacer un nuevo amigo que un nuevo enemigo.</p>	<p>RASGOS DE PERSONALIDAD</p>
<p>Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuerza, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)</p>	<p>IDEALES</p>
<p>mataron a un ser querido, decidí tomar venganza y mi camino se desvió por eso, vivo una vida que no elegí</p>	<p>VÍNCULOS</p>
<p>soy facil de hacer enojar, ciertos puntos son sensibles y si se tocan puedo poner mi daga en tu cuello por ellos, no me gusta recibir ayuda, tengo la capacidades para muchas cosas...aunque termino cercanando a la ayuda de mis seres queridos y cercanos</p>	<p>DEFECTOS</p>

Replicante (MMotM):

- Instintos Cambiantes
- Cambiaformas

Picaro Nivel 5:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
- Cuchillas Psíquicas
- Esquiva asombrosa
- Jerga de Ladrones
- Poder Psíónico: 6 dados de Energía Psíónica (d8)

Hechicero Nivel 2:

- Conjuros Psíónicos
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Habla Telepática
- Recuperar puntos de hechicería

Rasgos personalizados:

- Buena puntería (libro de tasha para todo)
- Mente Calmada
- ✧ Mascara del atormentado

Competencias:

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

Idiomas:

comun, elfico, silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

old kaeka Mo. Ox.

NOMBRE DEL PERSONAJE

mide 1,70cm

APARIENCIA



APARIENCIA

Una replicante de las calles

En las frías y sucias calles de waterdeep se encontraba un bebe, uno nacido hace tan poco que aun lloraba por su madre, abandonado en una cesta pequeña cubierto por unas sábanas gastadas, ahí se encontraba, la bebe sola, con frio que luego sería nuestra kaeka.....pero ahora era solo una bebe que seria rescatada por alguien que solo pasaba por ahí....un hombre que caminaba encapuchado por la fria noche que al escuchar el llanto de un bebe se acercaría a buscar el origen de aquél, eventualmente encontrando a kaeka..la levantaría con cáñasta y todo, tapándola con su tunica se la llevaría a su casa....la bebe fue adoptada por un hombre que seria su nueva familia

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Instintos Cambiantes:** Gracias a tu conexión con el reino feérico, adquirir competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección: Engañar, Perspicacia, Intimidación, Interpretación o Persuasión.

► **Cambiaformas:** Como acción puedes cambiar tu aspecto y tu voz. Puedes determinar los cambios, lo que incluye color de piel, cabello o sexo. También puedes cambiar de raza, pero eso no cambia tus características. No puedes adoptar la forma de una criatura que no has visto y tu forma ha de ser humanoide. Tu ropa ...

► **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 infijir 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

► **Cuchillas Psíquicas:** Puedes hacer que tu poder psíónico se manifieste en forma de resplandecientes cuchillas de energía psíquica. Siempre que uses la acción de Atacar, podrás hacer que aparezca una cuchilla psíquica en tu mano libre y realizar el ataque con esa arma. Esta cuchilla mágica es un arma cuerpo a cuerpo se...

► **Esquina 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.

► **Poder Psíónico:** Albergas una fuente de energía psíonica en tu interior. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psíonica, que son d6. Tienes una cantidad de estos dados igual al doble de tu bonificador por competencia, y sirven para alimentar los distintos poderes psíonicos que posees, que se exp...
- 6 dados de Energía Psíonica (d8)

► **Conjurados Psíonicos:** Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase. Todos estos conjuros se considerán, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero no cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces. Además, cada vez que subas un nivel de hechicero, podrás susti...

► **Crear espacios de conjuro:** Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.

► **Fuente de magia:** obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.

► **Habla Telepática:** Puedes establecer una conexión telepática con la mente de otra criatura. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Tú y la criatura elegida podréis hablar telepáticamente mientras estéis a una cantidad de millas la una de la otra igual a tu modificador por ...

► **Recuperar puntos de hechicería:** En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.

► **Buena puntería (libro de tasha para todo):** Rasgo de picaro nivel 3, como acción adicional, te das ventaja en la siguiente tirada de ataque en el turno actual, puedes usar esta acción adicional solo si no te has movido durante este turno y después de usar este rasgo, tu velocidad es reducida a 0 hasta el final del turno actual

► **Mente Calmada # Mente Calmada "Bendicion":** Enfrentar decisiones difíciles es como caminar por un sendero sin mapa; no importa la dirección que elijas, cada paso es una elección válida y como heroes, deben estar dispuestos a aceptarlo y seguir adelante... "o estancarse en sus propias pesadillas..."

► ♣ Mascara del atormentado ♣ Mascara del atormentado curse

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Old kaeka Mo. Ox.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

3
CONOCIDOS

TRUCOS

4
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).				
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>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
		El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.				
Truco	<u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
		Crees un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.				
Truco	<u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	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	60 pies	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 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).				
<input type="checkbox"/> 1	<u>Brazos de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
		Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas a 10 pies. Deben superar una TS de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño necrótico y perder sus reacciones hasta su siguiente turno. Superando la TS, sólo sufre la mitad de daño. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1.				
<input type="checkbox"/> 1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
		Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies 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.				
<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>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
		Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.				
<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>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
		Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.				
<input type="checkbox"/> 1	<u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
		Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estás luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.				
<input type="checkbox"/> 1	<u>Imagen silenciosa</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
		Crees 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>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
		Crees una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la dispersa.				
<input type="checkbox"/> 1	<u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Crees 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 infinge 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.				
<input type="checkbox"/> 1	<u>Susurros disonantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
		Una melodía discrepante que sólo una criatura puede oír le produce un terrible dolor. Si falla una TS de Sabiduría, sufre 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño psíquico y debe usar su reacción para alejarse de ti. Si supera la tirada, sufre la mitad de daño y no se mueve.				