

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +5
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +8
- ☐ Historia +2
- ☒ Interpretación +5
- ☐ Intimidar +2
- ☒ Investigación +5
- ☒ Juego de Manos +6
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +6
- ☐ Perspicacia 0
- ☒ Persuasión +5
- ☐ Religión +2
- ☒ Sigilo +9
- ☒ Supervivencia +6
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 54

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+6	1d6 +3 perforante
Arco corto	+6	1d6 +3 perforante
Daga	+6	1d4 +3 perforante
Daga	+6	1d4 +3 perforante
Espada Solar	+8	1d8 +5 radiante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Soy un jugador nato que no puede resistirse a arriesgarse por una potencial recompensa.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Creatividad. Nunca utilizo la misma estafa dos veces. (Caótico)

IDEALES

VÍNCULOS

Soy demasiado codicioso para mi propia seguridad. No puedo resistir a arriesgarme si hay dinero involucrado.

DEFECTOS

Pícaro Nivel 8:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 4d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de ladrones
- Lanzamiento de conjuros
- Prestidigitación de Mano del Mago

Dotes:

- Acechador
- Tirador de primera

16

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Herramientas de ladrón
- Pack de ladrón
- Bolsa de dinero
- Muda de ropas de calidad
- Útiles para disfrazarse
- Herramientas para un timo de tu elección: un anillo de sellar de un duque imaginario

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Acechador:** Puedes intentar esconderte simplemente con estar en una zona ligeramente oscura. No revelas tu posición al fallar un ataque con arma a distancia estando escondido. La luz tenue no te provoca desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista.
- ▶ **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ **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 Escondarse.
- ▶ **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 4d6
- ▶ **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.
- ▶ **Evasión:** Cuando estás sujeto a un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, si tienes éxito en la tirada de salvación no recibes daño y si fallas, solo recibes la mitad.
- ▶ **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 germania. 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 ...

Davdak Tarmikos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Embaucador arcano

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>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.					
	Truco <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
	Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).					
☐	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
	Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).					
☐	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.					
☐	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.					
☐	1 <u>Rociada de color</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
	Un cegador haz de luz ciega 6d10 (+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).					
☐	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.					