

FUERZA

0

10

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

17

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +9
- Constitución 0
- Inteligencia +6
- Sabiduría 0
- Carisma +3

HABILIDADES

- Acrobacias +9
- Arcanos +2
- Atletismo +4
- Engañar +11
- Historia +10
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación +2
- Juego de Manos +9
- Medicina 0
- Naturaleza +2
- Percepción +8
- Perspicacia +4
- Persuasión +3
- Religión +2
- Sigilo +9
- Supervivencia 0
- Trato con Animales +8

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

CA 15

INICIATIVA +5

VELOCIDAD (PIES) 30

Puntos de Golpe Máximos 82

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Taranis	+9	1d6 +5 perforante
Esus	+9	1d6 +5 perforante

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

18

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Élfico, Primordial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Teutates CA 10

MI DÍA EMPIEZA O ACABA CON PEQUEÑOS RITUALES TRADICIONALES QUE NO CONOCEN QUIENES ME RODEAN. TENGO MIS OPINIONES SOBRE QUÉ ES COMIDA Y QUÉ NO. ME PARECE QUE LOS HÁBITOS ALIMENTARIOS DE QUIENES ME RODEAN SON FASCINANTES, CONFUSOS O REPUGNANTES.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Prudente. Puesto que soy nuevo en estas tierras extrañas, me relaciono con cuidado y respeto (legal). Suspicaz. Debo ir con cuidado, puesto que aquí no soy capaz de distinguir entre amigos y enemigos (Cualquiera).

IDEALES

Los dioses de mi pueblo son un consuelo tan lejos de casa. Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebatte.

VÍNCULOS

Siento debilidad por la belleza exótica de los habitantes de estas tierras.

DEFECTOS

Eladrin:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Paso feérico
- Otoño
- Invierno
- Primavera
- Verano
- Estaciones cambiantes

Picaro Nivel 12:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 6d6
- Emboscada Mágica
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de Ladrones
- Lanzamiento de conjuros
- Prestidigitación de Mano del Mago
- Talento fiable

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Nacida en el semiplano de La Corte de las Estrellas, bajo un perpetuo cielo estrellado. En aquella corte repleta de vida nocturna, Helyn crecía entre fiestas y gozo, entre ardillas y vida, entre viajeros y bebidas, pero todo eso cambió cuando un visitante robó una reliquia del Palacio de la Corte de las Estrellas y un grupo seleccionado de elfos marcharon en busca de la reliquia.

Helyn, junto a la Cacería Salvaje, bajó al valle de la larga noche, regido por el Príncipe de la escarcha, allí Helyn aprendería la magia del hielo, a comandarlo, a obligar al trueno a hacerle caso y a los vientos a arremolinarse junto a ella, así en el Reino del príncipe pálido aprendería a ser una pícaro embaucadora arcana.

Pasado un tiempo los informantes que habían ido a otros reinos y cortes a investigar encontraron que los

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Paso feérico:** Como acción adicional puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Una vez que usas este rasgo, no puedes hacerlo de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo. Cuando alcances el nivel 3, tu Paso feérico gana un efecto adicional que depende...

► **Otoño:** Inmediatamente tras usar tu Paso feérico, hasta dos criaturas de tu elección que puedas ver a 10 pies o menos de ti deben superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar hechizados durante 1 minuto o hasta que tú o uno de tus compañeros le ocasione daño.

► **Invierno:** Cuando usas tu Paso feérico, una criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies o menos de ti debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar asustada de ti hasta el final de tu próximo turno.

► **Primavera:** Cuando usas tu Paso feérico, puedes tocar a una criatura voluntaria a 5 pies de ti. Dicha criatura es teletransportada en tu lugar, apareciendo en un área desocupada de tu elección que puedas ver a 30 o menos pies de ti.

► **Verano:** Inmediatamente tras usar tu Paso feérico, cada criatura de tu elección que puedas ver a 5 o menos pies de ti recibe daño de fuego igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1).

► **Estaciones cambiantes:** Aunque algunos Eladrin están asociados a una única estación, lo cierto es que pueden cambiar a voluntad en base a la estación de la zona del mundo en el que se encuentra o adaptándose a los sentimientos que dominan en ese momento al personaje. Como parte de un descanso largo el Eladrin puede ...

► **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: 6d6

► **Emboscada Mágica:** Empezando en el nivel 1, si estás escondido de una criatura en el momento en que lanzas un conjuro sobre ella, la criatura tiene desventaja en cualquier tirada de salvación contra el conjuro este turno.

► **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 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 ...

► **Talento fiable:** Has refinado tus habilidades hasta acercarte a la perfección. Cuando hagas una prueba de característica que te permita sumar tu bonificador por competencia, si sacas 9 o menos en todo puedes considerarlo como si fuera 10.

Helyn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Embaucador arcano

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

CONJUROS

8

CONOCIDOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Attracción del relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	15 pies	V
<p>Creas un látigo imbuido de la energía del relámpago que golpea a una criatura. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza. De lo contrario, será arrastrado hasta 10 pies en línea recta hacia ti y justo después, recibirá 1d8 de daño de relámpago si esta a 5 pies o menos de ti.</p>						
Truco	<u>Congelación</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>Haces que se forme escarcha entumecedora en una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, el objetivo recibe 1d6 de daño por frío, y tiene desventaja en la siguiente tirada de ataque.</p>						
Truco	<u>Pie helado</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	30 pies	V, S
<p>Haces que se forme una escarcha espesa alrededor de los pies de una criatura para inmovilizarla. Elige una criatura que pueda ver dentro del alcance que esté tocando un piso u otra superficie. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar congelada en la superficie.</p>						
Truco	<u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>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).</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Frio opresivo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S
<p>Abrumas a una criatura con un frío debilitante. Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance para hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, esa criatura se ve afectada mientras dure.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Imagen silenciosa</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
<p>Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola de frío</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
<p>Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
<p>Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
<p>Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Tormenta de Bolas de Nieve de Snilloc</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
<p>Una ráfaga de bolas de nieve mágicas brota de un punto que elijas dentro del alcance. Cada criatura en una esfera de 5 pies de radio centrada en ese punto debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 3d6 de daño frío en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.</p>						