

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

-1

8

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+5

21

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +9
- Constitución -1
- Inteligencia +6
- Sabiduría 0
- Carisma +5

HABILIDADES

- Acrobacias +9
- Arcanos +2
- Atletismo +3
- Engañar +5
- Historia +2
- Interpretación +5
- Intimidar +5
- Investigación +6
- Juego de Manos +9
- Medicina +4
- Naturaleza +2
- Percepción +4
- Perspicacia +4
- Persuasión +9
- Religión +2
- Sigilo +9
- Supervivencia +4
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +5 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 84

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Élfico, Primordial

EQUIPO

- Teutates CA 11

RASGOS DE PERSONALIDAD

Mi día empieza o acaba con pequeños rituales tradicionales que no conocen quienes me rodean. Tengo mis opiniones sobre qué es comida y que no. Me parece que los hábitos alimentarios de quienes me rodean son fascinantes, confusos o repugnantes.

IDEALES

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).

VÍNCULOS

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.

DEFECTOS

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

Eladrin:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Linaje Feérico
- Paso Feérico
- Sentidos Agudos
- Trance
- Visión en la oscuridad

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

Dotas:

- Invierno

Helyn, de la corte Invierno

NOMBRE DEL PERSONAJE

De cabello blanco y tez ligeramente grisácea, los ojos de color del hielo

APARIENCIA



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 arduas 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 páldo aprendería a ser una pícaro embaucadora arcana.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Tipo de criatura:** Eres humanoide. También se te considera elfo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas elfo.

► **Tamaño:** Eres Mediano.

► **Linaje Feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

► **Paso Feérico:** Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo. Cuando alcanzas el nivel 3, tu ...

► **Sentidos Agudos:** Tienes competencia en la habilidad Percepción.

► **Trance:** No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia. Siempre que termines este trance, puedes cambiar tu estación y puedes ganar dos competencias que...

► **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

► **Invierno:** Cuando uses tu Paso Feérico, una criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies o menos de ti antes de teletransportarte deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará asustada de ti hasta el final de tu siguiente turno.

► **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 9, 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 jerga. 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 1d20 puedes considerarlo como si fuera 10.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Helyn, de la corte Invierno

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. Elija 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>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ara 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, provocará 1d4 de daño de frío extra.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Pico de hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
<p>Conjuras una estalagmita helada de 5 pies de altura que brota del suelo en un punto que puedes ver dentro del alcance. Esta estalagmita tiene 3 pies de ancho en la base y se estrecha hasta un punto irregular en la parte superior. Una criatura en el espacio cuando aparece el pico debe realizar una...</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>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>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
<p>Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro 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>						