

FUERZA	<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza +5
+1	<input checked="" type="checkbox"/> Destreza +8
12	<input type="checkbox"/> Constitución +1
	<input type="checkbox"/> Inteligencia 0
	<input type="checkbox"/> Sabiduría +2
	<input type="checkbox"/> Carisma 0
DESTREZA	
+4	
19	
CONSTITUCIÓN	
+1	
12	
INTELIGENCIA	
0	
10	
SABIDURÍA	
+2	
14	
CARISMA	
0	
10	

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza +5
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza +8
<input type="checkbox"/> Constitución +1
<input type="checkbox"/> Inteligencia 0
<input type="checkbox"/> Sabiduría +2
<input type="checkbox"/> Carisma 0
TIRADAS DE SALVACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias +12
<input type="checkbox"/> Arcanos 0
<input type="checkbox"/> Atletismo +1
<input type="checkbox"/> Engañar 0
<input type="checkbox"/> Historia 0
<input type="checkbox"/> Interpretación 0
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar +8
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación +4
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos +8
<input type="checkbox"/> Medicina +2
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza +8
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción +6
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia +6
<input type="checkbox"/> Persuasión 0
<input type="checkbox"/> Religión 0
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo +8
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia +10
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales +6
HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+4	BONIFICADOR DE COMPETENCIA
14	CA
+4	INICIATIVA
30	VELOCIDAD (PIES)
Puntos de Golpe Máximos 97	
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES	
PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES	
Total 12d10	ÉXITOS 000
DADOS DE GOLPE	FALLOS 000
SALVACIONES DE MUERTE	
NOMBRE	BONIF.
DAÑO/TIPO	
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS	

Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden. Venero a mis dioses usando prácticas que son foráneas en este lugar. Mi día empieza o acaba con pequeños rituales tradicionales que no conocen quienes me rodean.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Prudente. Puesto que soy nuevo en estas tierras extrañas, me relaciono con cuidado y respeto (legal). Abierto. Tengo mucho que aprender de las personas amables que encuentro en mi camino. (Bueno).

IDEALES

Me fascinan la belleza y las maravillas de este nuevo país. Aunque no tuve elección, lamento haber tenido que abandonar a aquel/aquellos que quiero. Espero poder volver a verlo/verlos alguna vez.

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

16	SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA
----	-------------------------------

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Set de juego

Idiomas:

Común, elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Humano (Licántropo):

- Maldito
- Visión en la oscuridad
- Debilidad a la Plata
- Cambio de Forma
- Armas Naturales
- Extender la Maldición
- Regeneración
- Frénesis Lunar
- Terror hacia el monstruo

Explorador Nivel 8:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Segundo terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Ojos atentos
- Puntería segura
- Tiro con arco
- Zancada de la tierra

Pícaro Nivel 4:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Experto en escaramuza
- Jerga de Ladrones
- Superviviente nato

Dotes:

- Licántropo Lobo
- Tirador de primera
- Pistolero

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Midha nació y creció en un clan de hombres lobo, aunque no había demostrado tener licantropía de joven fue acogida por aquella manada, se labró un nombre como cazadora de monstruos, lo cual era a lo que se dedicaban aquel complejo clan y cuando esta cumplió la mayoría de edad la hicieron pasar por el rito de "La Doma", fue la noche del rito cuando fue infectada con la licantropía.

Aunque siempre fue una gran tiradora, Midha había desarrollado nuevas habilidades gracias a haberse convertido en licantropía.

A medida que iba completando misiones y cazando monstruos que aterrorizaban a las personas iba creciendo en sabiduría y experiencias, no fue hasta cumplir la treintena que el clan fue asaltado por un grupo de

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Maldito:** Eres víctima de una maldición que te transforma en un licántropo. Para deshacerte de esta maldición, debes cumplir con uno de los siguientes requisitos: Destrucción del origen. Caza y derrota al alfa que inició la infección. Su muerte romperá la maldición. Luna Sagrada: Realiza un ritual en u...

► **Visión en la Oscuridad:** Puedes ver en una oscuridad no mágica de hasta 60 pies, pero no puedes discernir diferentes colores y solo puedes ver en tonos de gris.

► **Debilidad a la Plata:** Eres vulnerable a armas hechas de plata.

► **Cambio de Forma:** Puedes realizar 1 acción para cambiar a tu forma híbrida o animal. Mientras estés en forma híbrida, puedes manejar armas de forma normal. En forma de animal, no puedes usar armaduras ni armas, aunque puedes usar ciertos equipos a discreción del DM, como anillos y capas. Puedes elegir qué equipo...

► **Armas Naturales:** Mientras estás en forma híbrida o en forma de lobo, tienes un ataque de mordisco que inflige 1d6 de daño y un ataque de garras que inflige 1d4 de daño. En un ataque cuerpo a cuerpo exitoso, puedes usar tu acción adicional para hacer un ataque de garras en el mismo objetivo.

► **Extender la Maldición:** Cuando un licántropo inflige daño a un humanoide no licántropo con un ataque de mordisco (o de garras, según el tipo de licántropo), el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución (DC = 8 + la bonificación de competencia + modificador de Constitución) o quedar maldito con la lic...

► **Regeneración:** Cuando inicias tu turno con al menos 1 punto de golpe, puedes usando tu acción adicional recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d8 + tu modificador de Constitución. Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador de Constitución (Mínimo 1) recuperando sus usos por descansos cortos...

► **Frenesí Lunar:** Al comienzo de cada noche de luna llena (o efectos mágicos similares), debes hacer una tirada de salvación de Sabiduría con un DC de 15. Si fallas, pierdes el control de ti mismo durante 1 hora. Durante este tiempo, el DM controla tus acciones, y actuarás de manera agresiva y desinhibida, atacand...

► **Terror hacia el monstruo:** Cuando pierdes el control los aliados sienten la amenaza de tu furia y deben hacer una tirada de salvación de Sabiduría con un DC de 15. Si fallan, se sienten amenazados y tienen desventaja en sus tiradas de ataque contra ti durante la duración del Frenesí Lunar.

► **Licántropo Lobo:** Tu naturaleza salvaje y astuta se manifiesta en tu fuerza y agilidad. Con la ferocidad de un lobo, te mueves con rapidez y elegancia, utilizando tus instintos para cazar y proteger a tu manada. Eres un depredador nato, capaz de infligir daño devastador con tus ataques naturales.

► **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.

► **Pistolero:** Tienes una mano rápida y un buen ojo al emplear armas de fuego, lo que le otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia con las armas de fuego ignoras la propiedad de recarga de las armas de fuego. Estar a 5 pies de una cri...

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.

► **Conciencia primigenia:** Puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador. Durante 1 minuto/nivel de conjuro, puedes sentir si estas criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas en terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fatas, infernales y no muertos.

► **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.

► **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales: sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
- Segundo terreno predilecto

► **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.

► **Ojos atentos:** Sobresales descubriendo a tus enemigos ocultos y a otras amenazas. Puedes realizar la acción Buscar como una acción adicional. También ganas una competencia a escoger entre Percepción, Investigación, o Supervivencia.

► **Puntería segura:** Tu puntería se vuelve letal. Como una acción adicional en tu turno, puedes apuntar cuidadosamente a una criatura que puedas ver y esté dentro del rango de un arma a distancia que estés blandiendo. Hasta el final de este turno, tus ataques a distancia con esa arma ganan dos beneficios contra el ob...

► **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

► **Zancada de la tierra:** Sin penalización por moverte por terreno difícil no mágico. Puedes pasar por plantas no mágicas sin penalización y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar. Tienes ventaja en TS contra plantas que han sido creadas o manipuladas mágicamente para impedir el movimiento.

► **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 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 2d6

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

4

○○○○

NIVEL 2

3

○○○

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1ds/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<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>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
Convinces a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Flèche líquida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo 8 horas	Toque	V, S, M
Toca una poción, aceite o cualquier medida comparable de líquido y conviértelo en una flecha, un perno de ballesta o cualquier otra munición a distancia. Cuando se usa en un ataque a distancia, la flecha aplica el mismo efecto de su poción como si el objetivo la bebiera o la aplicara, si fuera un...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu bestial. Se manifiesta en un espacio desocupado que puede ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el bloque de estadísticas Espíritu Bestial. Cuando lances el conjuro, elige un entorno: Aire, Tierra o Agua.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu bestial (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un hábitat: tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...						