

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +8
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +6
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +3
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia +3
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☒ Investigación +9
- ☒ Juego de Manos +11
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +6
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión +1
- ☐ Religión +3
- ☒ Sigilo +11
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+5

INICIATIVA

20

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 46

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Me gusta escabullirme en pequeños huecos donde nadie puede alcanzarme. Digo francamente lo que otros insinúan o esconden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Gente. Ayudo a quienes me ayudan -eso es lo que nos mantiene vivos. (Neutral) Aspiración. Voy a probar que merezco una vida mejor. (Cualquiera)

IDEALES

Le debo mi vida a otro huérfano que me enseñó a vivir en las calles. Mi pueblo o ciudad es mi hogar, y lucharé para defenderlo.

VÍNCULOS

Si me veo superado en número, correré por mi vida. Si yo necesito algo más que lo que lo necesita su dueño, no es un robo.

DEFECTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta, Estoque, Herramientas de ladrón, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de herborista

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 12
- Herramientas de ladrón
- Paquete de ladrón
- Útiles de herborista
- Kit de herborista
- 22 PO

EQUIPO

Hamelínido Urbano:

- Energía en ráfagas
- Me escondo donde sea
- Cachetes de almacenamiento
- Manos hábiles
- Reflejos de supervivencia
- Idioma adicional
- Tácticas de Rata de Ciudad

Picaro Nivel 6:

- Acción Astuta
- Ataque Furtivo: Daño adicional 3d6
- Competencias
- Destreza con Mano de Mago
- Emboscada Mágica
- Esquiva Asombrosa
- Golpe Astuto
- Jerga de Ladrones
- Lanzamiento de Conjuros
- Maestría con Armas
- Pericia
- Pericia con Herramientas de Ladrón
- Puntería Certera

Dotes:

- Perforador

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Kannon nació en una enorme familia en las afueras de la ciudad de Aegraly. Él jamás había visitado la ciudad y siempre había soñado con hacerlo, por lo que cuando su madre le avisó a su enorme familia que iba a ir de visita a la ciudad, Kannon insistió muchísimo para acompañarla. Su madre, no muy convencida con la idea, decidió acceder con la condición de que nunca se alejara de ella y siguiera todo indicación sin rechistar. Kannon siempre fue un pequeño muy obediente, así que jamás pasó por sus mentes que pudiera ser la peor decisión posible.

Una vez en la ciudad, la cantidad de maravillas que encontró le impactaron de tal manera que se juró a sí mismo que cuando fuera grande, se mudaría a la ciudad. En ese momento, una criatura alada comenzó a bailar sobre la ciudad. El caos comenzó a invadir el animado mercadillo en el que se encontraban. Kannon trató de

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Energía en ráfagas:** Puedes moverte el doble de tu velocidad como acción adicional, equivalente a 3 veces tu modificador por Destreza, requiere descanso largo.
- ▶ **Me escondo donde sea:** Tienes ventaja en tiradas de Sigilo si estás parcialmente cubierto, incluso detrás de objetos pequeños como jarras, cajas, mochilas o muebles.
- ▶ **Cachetes de almacenamiento:** Puedes guardar hasta 3 objetos pequeños (como dagas, pergaminos, piedras mágicas) en tu boca sin perder la capacidad de hablar (con un leve bulto adorable).
- ▶ **Manos hábiles:** Tienes competencia con herramientas de ladrón o kits de herboristería (elige una), y puedes interactuar con un objeto adicional por turno (como si tuvieras "manos rápidas").
- ▶ **Reflejos de supervivencia:** Una vez por descanso largo, si te reducen a 0 PV, puedes usar tu reacción para quedarte a 1 PV y escapar 10 pies sin provocar ataques de oportunidad.
- ▶ **Idioma adicional:** Aprendes un idioma adicional (como ladino, Enano o cualquier idioma de ciudad).
- ▶ **Tácticas de Rata de Ciudad:** Puedes lanzar el truco Mensaje (Message) a voluntad.
- ▶ **Perforador:** Obtienes los siguientes beneficios: Incremento de Característica. Incrementa tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Perforar. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño perforante, podrás volver a tirar tantos dados de daño del ataque...
- ▶ **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, Destabarse o Escondarse.
- ▶ **Ataque Furtivo:** Sabes como golpear sutilmente y aprovecharte de un enemigo distraído. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que impactas con un ataque en cuya tirada de ataque tuvieras ventaja. Este ataque debe haber sido hecho con un arma sutil o a distancia. No necesitas...
- Daño adicional: 3d6
- ▶ **Competencias:** Como pícaro, obtienes las siguientes competencias. Armadura: armadura ligera. Armas: armas sencillas y armas marciales con la propiedad sutil o a distancia. Herramientas: herramientas de ladrón. Tiradas de salvación: Destreza, Inteligencia. Habilidades: escoge cuatro entre Acrobacias, Atletismo...
- ▶ **Destreza con Mano de Mago:** Cuando lanzas mano de mago podrás lanzar el truco como acción adicional, su alcance se incrementa a 60 pies y podrás hacer que la mano espectral sea invisible. En el turno en el que lanzas mano de mago y en cada turno como acción adicional puedes usar las siguientes acciones: Empujón...
- ▶ **Emboscada Mágica:** obtienes las siguientes opciones de Golpe astuto, Interrumpir conjuro. La próxima vez que el objetivo lance un conjuro deberá superar una tirada de salvación de Constitución o, de lo contrario, el conjuro se disipará sin efecto y la acción, acción adicional o reacción utilizada para lanzarlo se...
- ▶ **Esquiva Asombrosa:** A partir de nivel 5, cuando un atacante que puedas ver te impacte con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te causa dicho ataque.
- ▶ **Golpe Astuto:** Has desarrollado formas astutas de usar tu Ataque furtivo. Cuando infliges daño con Ataque furtivo, puedes añadir uno de los siguientes efectos de Golpe astuto. Si un efecto de Golpe astuto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por ...
- ▶ **Jerga de Ladrones:** Durante tu entrenamiento como pícaro, aprendiste jerga de ladrones y un idioma adicional de tu elección. La jerga de ladrones es una mezcla de dialecto, argot y código secreto que te permite esconder mensajes en una conversación normal y corriente. Únicamente aquellas criaturas que conozcan la j...
- ▶ **Lanzamiento de Conjuros:** Cuando alcanzas el nivel 3, obtienes la capacidad de lanzar conjuros. El capítulo 10 contiene las reglas de lanzamiento de conjuros y el capítulo 11 para ver la lista de conjuros del mago. Trucos. Aprendes tres trucos: Mano de mago y otros dos a tu elección entre la lista de conjuros de mago. Ad...
- ▶ **Maestría con Armas:** Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de dos tipos de armas de tu elección. Cuando finalices un descanso largo, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas elecciones de armas. Cuando alcanzas ciertos niveles de pícaro, obtienes la capacidad de us...
- ▶ **Pericia:** A nivel 1, escoge dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica en cualquier prueba de característica que hagas que utilice una de las dos competencias elegidas. A nivel 6 puedes elegir otras dos competencias (en habilidades o con herramientas de ladrón) y obt...
- ▶ **Pericia con Herramientas de Ladrón:** A nivel 4, tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con tus herramientas de ladrón.
- ▶ **Puntería Cierta:** Como acción adicional, obtienes ventaja en tu siguiente tirada de ataque del turno actual. Solo puedes usar esta acción adicional si no te has movido ese turno y después de usarla tu velocidad se reduce a 0 hasta el final ese turno.

Kannon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Embaucador Arcano

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3

000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

CONJUROS

4

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Barrera de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Extiendes tu mano y trazas un sello de guardia el aire, mientras el conjuro esté activo, cada vez que una criatura realice una tirada de ataque contra ti puedes sustraer 1d4 de la tirada de ataque.						
	Truco <u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Realizas un ataque con el arma utilizada en el lanzamiento del hechizo puedes usar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño. Si el ataque causa daño, puede ser daño radiante. Causa daño radiante adicional a nivel 5 (1d8), nivel 11 (2d8) y nivel 17 (3d8).						
	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>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
	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.						
☐	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, con ventaja si está luchando contra ti o tus compañeros. Si falla la tirada de salvación, quedará hechizado por ti hasta que termine la duración del conjuro, o tú mismo...						
☐	1 <u>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un rayo de enfermiza energía verde salta hacia una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 3d8 puntos de daño de veneno y queda envenenado hasta el final de tu próximo turno.						
☐	1 <u>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.						
☐	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.						