



Enladrien

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 5

CLASE Y NIVEL

Elfo oscuro (Drow)

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Amaranthyr

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +8
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +3
- ☐ Sabiduría +1
- ☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +11
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +2
- ☒ Engañar +5
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +2
- ☐ Intimidar +2
- ☒ Investigación +3
- ☐ Juego de Manos +5
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +7
- ☒ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión +2
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +8
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

Estoque
Ballesta de mano

BONIF.

+8

+8

DAÑO/TIPO

1d8 +5 perforante
1d6 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

Elfo oscuro (Drow)

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad Superior
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Magia Drow

Pícaro Nivel 5:

- Acción astuta
- Asesinar
- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
- Esquiva asombrosa
- Jerga de Ladrones

Dotes:

- Precisión Élfica

RASGOS Y ATRIBUTOS

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

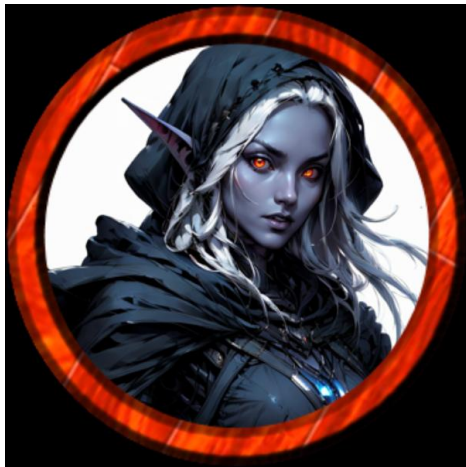
Competencias:

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

Idiomas:

Elfo, Común, Infernal, Drow

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

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.
- ▶ Visión en la oscuridad Superior: Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.
- ▶ Sensibilidad a la luz solar: Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.
- ▶ Magia Drow: Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.
- ▶ Precisión Élfica: La precisión de los elfos es legendaria, especialmente la de sus arqueros y lanzadores de conjuros. Tienes una puntería insólita con aquellos ataques que dependen de la precisión más que de la fuerza bruta. Obtienes los beneficios siguientes: Incrementa tu puntuación de Carisma, Destreza, Intel...
- ▶ 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 Esconderte.
- ▶ Asesinar: A partir de nivel 3, eres especialmente mortífero cuando consigues sorprender a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo ningún turno en el combate actual. Además, cualquier impacto contra una criatura sorprendida será automático...
- ▶ 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: 3d6
- ▶ 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.
- ▶ 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.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.						
☐	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
☐	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 45 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						