

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +4
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD  
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

| NOMBRE              | BONIF. | DAÑO/TIPO          |
|---------------------|--------|--------------------|
| Desarmada           | +2     |                    |
| Mordisco (Rata o..) | +5     | 1d4 +3 perforante. |
| Espada corta        | +2     | 1d6 perforante     |
| Ballesta de mano    | +5     | 1d6 +3 perforante  |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Siempre gruñes y susurras atterradoramente, solo siendo capaz de comprenderte tu hermana Topsy.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Soy un monstruo que destruye a otros monstruos, y a cualquiera que se ponga en mi camino. (Maligno)

IDEALES

Cuidas de tu hermana Topsy, es quien te mantiene ligeramente cuerdo.

VÍNCULOS

Estás maldito con licantropía.

DEFECTOS

Gnomo de las profundidades:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Idiomas
- Camuflaje pétreo
- Visión en la oscuridad superior

Picaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de ladrones

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Gnomo, infracomún, germanía, abisal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

chest, hand crossbow, crowbar, dungeoneer's pack, hammer, holy symbol, flask of holy water, manacles, shortsword, steel mirror, oil (1 flask), wooden stakes (3), tinderbox, token to remember your parents by, torches (3)

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ Astucia de gnomo: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común, Gnómico e Infracomún.
- ▶ Camuflaje pétreo: Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderte si estás en terrenos rocosos.
- ▶ Visión en la oscuridad superior: Tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 120 pies.
- ▶ Ataque furtivo: Una vez por turno, puedes infligir daño adicional 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 1d6
- ▶ 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.

## \_\_\*\*Cambiaformas RATA\*\*\_\_

- Permite transformación parcial o total en rata gigante manteniendo las stats.

**\*\*Inmunidades al daño\*\*** Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata

**\*\*Cambiaformas\*\*** La criatura cambiaformas rata puede usar esta acción para convertirse en una híbrida de rata y humanoide grande o en una rata gigante, o volver a su forma verdadera, que es la humanoide. Sus estadísticas aparte del tamaño y de la CA son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

**\*\*Olfato agudizado\*\*** La criatura cambiaformas rata tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

**\*\*Velocidad de movimiento\*\***, Mínima de 30 pies.

Híbrida: <https://dungeon20.com/games/dnd-5/rulebooks/4-reglas-basicas/creatures/125-hombre-rata>

Rata gigante: <https://dungeon20.com/games/dnd-5/rulebooks/4-reglas-basicas/creatures/276-rata-gigante>

La maldición es irresistible durante 3 noches al mes, noches con luna llena.

La maldición puede eliminarse con el conjuro "eliminar maldición": <https://dungeon20.com/games/dnd-5/spells/308-eliminar-maldicion>