

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +2
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación 0
- ☒ Juego de Manos +5
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +6
- ☐ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +7
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

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	+1
Mordisco (Rata o..)	+5	1d4 +3 perforante.
Espada corta	+2	1d6 perforante
Ballesta de mano	+5	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Eres más sociable que tu hermano Turvy, lo que no es decir mucho.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Ayudas a quien te ayuda, es lo que permite la supervivencia.

IDEALES

Cuidas de tu hermano Turvy y de ti misma. Solo tú eres quien de entender sus murmullos y gruñidos.

VÍNCULOS

Estás maldita con licantropía.

DEFECTOS

Gnomo de las profundidades:

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

Pícaro Nivel 1:

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

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Gnomo, infracomún, germanía

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

burglar's pack, common clothes, a small knife, light crossbow with 20 bolts, a map of the city you grew up in, a pet mouse, shortsword, a token to remember your parents by, and a belt pouch containing 10 gp

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 como si fuera penumbra. 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, Gnomico 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-levantar-maldicion>