

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+2

15

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +3
- ☒ Constitución +5
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría -1
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +8
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +2
- ☐ Intimidar +2
- ☐ Investigación 0
- ☒ Juego de Manos +6
- ☐ Medicina -1
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción -1
- ☐ Perspicacia -1
- ☒ Persuasión +5
- ☒ Religión +3
- ☒ Sigilo +9
- ☐ Supervivencia -1
- ☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 42

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Desarmada	-1	+1 contundente
Lanzas cortas en..	+2	1d4 -1 Perforante
Ballesta ligera de..	+6	1d8 +3

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURO

belt pouch containing 15 gp, crowbar, crystal (arcane focus), dark common clothes including a hood, dungeoneer's kit, hooked shortspear, leather armor, light repeating crossbow (with 20 bolts).

EQUIPO

Eres sorprendentemente sociable y hablador, de mente aguda y maneras que desarman. Desafortunadamente también tienes una mente enferma.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Las criaturas deben morir ritualmente, sacrificadas por una gloria superior.

IDEALES

Debes desvincularte de cualquier bando, así puedes continuar con tu encomendación sagrada.

VÍNCULOS

Te sientes un dios, así que sabes que no puedes morir o, al menos, no es relevante la pérdida de tu cuerpo mortal, por lo que no tienes nada que temer.

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera
- Ballesta ligera, Ballesta ligera de repetición, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de ladrón, Honda, Juegos, Kit de disfraz, Kit de envenenador, lanzas cortas engarfiadas (Hooked Shortspear)

Idiomas:

Enano, infracomún

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Derro ootA

- Visión en la oscuridad mejorada
- Sensibilidad a la luz del sol
- Locura
- Resistencia mágica
- Idiomas

Hechicero Nivel 3:

- Conjuro acelerado
- Conjuro duplicado
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Fuerza de ultratumba
- Ojos de la oscuridad
- Recuperar puntos de hechicería

Pícaro Nivel 3:

- Acción astuta
- Asesinar
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de ladrones

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad mejorada:** Puedes ver en la penumbra a una distancia de 120 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.
- ▶ **Sensibilidad a la luz del sol:** 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.
- ▶ **Locura:** ventaja en todas las tiradas de salvación contra los estados hechizado y asustado.
- ▶ **Resistencia mágica:** ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
- ▶ **Idiomas:** Enano, infracomún
- ▶ **Conjuro acelerado:** Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.
- ▶ **Conjuro duplicado:** Cuando lanzas un conjuro que solo tiene una única criatura como objetivo y que no tiene alcance personal, puedes gastar tantos puntos de hechicería como el nivel del conjuro para elegir como objetivo del mismo conjuro a una segunda criatura dentro del alcance (1 punto de hechicería si es un frasco).
- ▶ **Crear espacios de conjuro:** Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.
- ▶ **Fuente de magia:** obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.
- ▶ **Fuerza de Ultratumba:** Cuando tus puntos de golpe fueran a ser reducidos a 0, puedes realizar una TS de Carisma (CD5 + el daño recibido). Si tienes éxito, en vez de que ocurra esto tus puntos de golpe quedan reducidos a 1. No puedes usar este rasgo si tus puntos de golpe llegan a 0 por daño radiante o por un crítico.
- ▶ **Ojos de la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad hasta a 120 pies. Cuando alcanzas el nivel 3 de esta clase, aprendes el conjuro de "oscuridad", pero no cuenta como uno de tus conjuros de hechicero conocidos.
- ▶ **Recuperar puntos de hechicería:** En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.
- ▶ **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.
- ▶ **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: 2d6
- ▶ **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.

Buppido oofA

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

Carisma

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

2

00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4

CONOCIDOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Salpicadura ácida</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Lanzas un orbe ácido a una o dos criaturas a 5 pies o menos entre sí y que puedas ver. Deben superar una TS de destreza o recibir 1d6 puntos de daño por ácido. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
☐	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
☐	1 <u>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Arrojas una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe elegido (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.						
☐	2 <u>Corona de la locura</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.						
☐	2 <u>Fuerza fantasmal</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Si el objetivo falla una TS de Inteligencia, creas una ilusión en su mente de tamaño menor de un cubo de 10 pies. La ilusión incluye sonido, temperatura y otros estímulos. El objetivo racionaliza cualquier respuesta ilógica del trato con la fantasmagoría e incluso puede recibir daño (1d6 por turno).						
☐	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						