

Ilustraciones propiedad de: Alayna y Paizo Inc.

E

# ASTRID

## AZOTAKOBOLDS

Arpía Hechizera (3)

Más información en:  
[www.eidorianworldbuilding.com](http://www.eidorianworldbuilding.com)

# ASTRID AZOTAKOBOLDS

Arpía hechicera (3), Monstruosidad medianda, caótica malvada

**Clase de armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 29 (4d8 +3d6 +7)

**Velocidad:** 20 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Común y Dracónido (entiende Yipyak)

**Desafío:** 3

**Lanzamiento de conjuros (Hechicera 3).** La aptitud mágica de Astrid es Carisma (salvación de conjuros CD 13). **Conoce los siguientes trucos:** Amistad, Ilusión menor, Mensaje y Reparar. **Conoce los siguientes hechizos:** Detectar magia (1), Disfrazarse (1), Retirada expeditiva (1) y Precio de la lealtad (2). **Dispone de:** 4 espacios para conjuros de nivel 1 y 2 espacios para conjuros de nivel 2.

**Magia salvaje:** Sobrecarga de magia salvaje y Mareas del caos (manual del jugador pág, 92)

**Puntos de hechicería:** 3

**Lanzamiento flexible:** Manual del jugador pág,90

**Metamagia:** Manual del jugador pág, 90-91

## ACCIONES

**Ataque múltiple:** Astrid realiza dos ataques: uno con sus garras y otro con su daga.

**Garras:** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (2d4+1) de daño cortante.

**Daga de la luz profanada:** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: + 3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto 3 (1d4+1) de daño cortante.

**Canción tentadora:** La arpía canta una melodía mágica. Todos los humanoides y gigantes situados a 300 pies o menos de ella y que puedan oír la canción deberán de superar una

tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o estarán hechizados hasta que la melodía termine. La arpía deberá utilizar una acción adicional en sus turnos subsiguientes para seguir cantando, pero podrá parar de hacerlo cuando quiera. La canción también termina si la arpía resulta incapacitada. Mientras una criatura este hechizada por la arpía, también estará incapacitada e ignorará las canciones de otras arpías. Si el objetivo hechizado se encuentra a más de 5 pies de la arpía, deberá moverse durante su turno hacia ella siguiendo el camino más corto, para intentar situarse a 5 pies o menos de la arpía. No evitará provocar ataques de oportunidad, pero antes de moverse sobre terreno que le causaría daño, como la lava o un abismo, y cada vez que sufra daño de un origen distinto a la arpía, podrá repetir su tirada de salvación. Además, el objetivo hechizado puede realizar otra tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, el efecto terminará para él. Un objetivo que supere la tirada de salvación será inmune a la canción durante 24 horas.

## \* SIMPLIFICANDO A ASTRID

Si crees que se te puede complicar dirigir a Astrid cómo una hechicera, simplemente ignora las habilidades de Magia salvaje, Mareas del caos, los Puntos de hechicería, el Lanzamiento flexible y la Metamagia. Úsala cómo una arpía avanzada con mejores estadísticas y mayor repertorio de conjuros.

\* La "Daga de Luz Profanada" es un objeto mágico que se detallará próximamente en un nuevo post.

Más información en:

[www.eidorianworldbuilding.com](http://www.eidorianworldbuilding.com)