

Amanda brokstone

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 5

CLASE Y NIVEL

Capitan

TRASFONDO

Riku Poring

JUGADOR

Arboleda

ESPECIE

Legal maligno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza +1
- ☒ Destreza +7
- ☐ Constitución +3
- ☒ Inteligencia +2
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +7
- ☐ Arcanos -1
- ☒ Atletismo +4
- ☒ Engañar +10
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +4
- ☐ Investigación -1
- ☒ Juego de Manos +7
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza -1
- ☒ Percepción +3
- ☒ Perspicacia +6
- ☒ Persuasión +4
- ☐ Religión -1
- ☒ Sigilo +7
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+4

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 42

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Rompe corazones

+7

2d4 Perforante

Rompe craneos

+7

1d4 +4 contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

Mis amigos saben que pueden confiar en mí, sin importar la ocasión. Trabajo duro para poder divertirme cuando el trabajo esté hecho.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Equidad. Todos trabajamos, así que todos compartimos la recompensa. (Legal) Autoridad. Soy un depredador, y los demás barcos en el mar, mi presa. (Maligno)

IDEALES

El barco es lo más importante -las tripulaciones y los capitanes van y vienen. Me estafaron mi justa parte de las ganancias, y quiero cobrar mi deuda.

VÍNCULOS

Una vez que alguien cuestiona mi coraje, nunca me retracto, sin importar lo peligrosa de la situación. Mi orgullo probablemente me llevará a la destrucción.

DEFECTOS

Arboleda:

- Edad
- Tamaño
- Práctico
- Oleada de vigor
- Idiomas
- Rápido
- Salto de pie
- Paso ágil

Picaro Nivel 5:

- Acción Astuta
- Ataque Furtivo: Daño adicional 3d6
- Competencias
- Esquiva Asombrosa
- Golpe Astuto
- Jerga de Ladrones
- Maestro de la Intriga
- Maestro de la Táctica
- Maestría con Armas
- Pericia
- Pericia con Herramientas de Ladron
- Puntería Certera

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Cimitarra, Dados, Espada corta, Estoque, Herramientas de ladrón, Herramientas de navegante, Útiles para disfrazarse, Útiles para falsificar, Vehículo (acuático)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Edad:** Los cervanos alcanzan la madurez alrededor de los 12 años. Viven vidas largas en comparación con el resto de los Humblefolk, entre 100 y 150 años, algo que atribuyen tanto a su forma de vida como a la bendición de Cairith. Los cervanos de bosque generalmente viven más que los cervanos de pradera...
- **Tamaño:** Los cervanos de bosque tienen entre 5 y 6 pies de altura y tienen una constitución ligera, pesando entre 150 y 180 libras. Los cervanos de pradera son más altos y tienden hacia una constitución más pesada y muscubosa, con una estatura de alrededor de 7 pies y a veces pesando más de 200 libras. Tu...
- **Práctica:** Los cervanos son eminentemente prácticos y les gusta dedicar su tiempo a aprender habilidades útiles para la vida en sus pueblos del bosque. Obtienes competencia en una de las siguientes habilidades: atletismo, medicina, naturaleza o supervivencia.
- **Oleada de vigor:** Todos los cervanos poseen una gran tenacidad y voluntad de sobrevivir, lo que les permite recuperarse incluso de los golpes más devastadores. Si un ataque causa más de la mitad de tus puntos de vida restantes actuales en daño (incluso si tus puntos de vida se reducen a 0 por el ataque), inmediata...
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Birdfolk y hablar Cervano (Cervano no tiene componente escrito).
- **Rápido:** Su velocidad base al caminar aumenta a 35 pies.
- **Salto de pie:** Su salto de longitud base es de 30 pies y su salto de altura base es de 15 pies, con o sin carrera.
- **Paso ágil:** Los ataques de oportunidad realizados contra ti se obtienen con desventaja.
- **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.
- **Ataque Furtivo:** Sabes como golpear sutilmente y aprovecharte de un enemigo distraído. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que impactas con un ataque en cuya tirada de ataque tuvieras ventaja. Este ataque debe haber sido hecho con un arma sutil o a distancia. No necesitas...
- Daño adicional: 3d6
- **Competencias:** Como pícaro, obtienes las siguientes competencias. Armadura: armadura ligera. Armas: armas sencillas y armas marciales con la propiedad sutil o a distancia. Herramientas: herramientas de ladrón. Tiradas de salvación: Destreza, Inteligencia. Habilidades: escoge cuatro entre Acrobacias, Atlet...
- **Esquiva Asombrosa:** A partir de nivel 5, cuando un atacante que puedas ver te impacte con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te causa dicho ataque.
- **Golpe Astuto:** Has desarrollado formas astutas de usar tu Ataque furtivo. Cuando infliges daño con Ataque furtivo, puedes añadir uno de los siguientes efectos de Golpe astuto. Si un efecto de Golpe astuto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por ...
- **Jerga de Ladrones:** Durante tu entrenamiento como pícaro, aprendiste jerga de ladrones y un idioma adicional de tu elección. La jerga de ladrones es una mezcla de dialecto, argot y código secreto que te permite esconder mensajes en una conversación normal y corriente. Únicamente aquellas criaturas que conozcan la j...
- **Maestro de la Intriga:** Cuando escoges este arquetipo a nivel 3, ganas competencia en las habilidades Engaño y Perspicacia. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando cualquiera de estas dos habilidades. Además ganas competencia con útiles para disfrazarse, úti...
- **Maestro de la Táctica:** Puedes utilizar la acción ayudar como acción adicional. Además, puedes utilizarla para echar una mano a un aliado que ataca a una criatura. El objetivo de ese ataque puede estar a 9 m (30 pies) o menos de ti, en vez de a solo 5, siempre y cuando el objetivo pueda verte u oírte.
- **Maestría con Armas:** Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de dos tipos de armas de tu elección. Cuando finalices un descanso largo, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas elecciones de armas. Cuando alcanzas ciertos niveles de pícaro, obtienes la capacidad de us...
- **Pericia:** A nivel 1, escoge dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica en cualquier prueba de característica que hagas que utilice una de las dos competencias elegidas. A nivel 6 puedes elegir otras dos competencias (en habilidades o con herramientas de ladrón) y obt...
- **Pericia con Herramientas de Ladrón:** A nivel 4, tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con tus herramientas de ladrón.
- **Puntería Cierta:** Como acción adicional, obtienes ventaja en tu siguiente tirada de ataque del turno actual. Solo puedes usar esta acción adicional si no te has movido ese turno y después de usarla tu velocidad se reduce a 0 hasta el final ese turno.