



Nizeir Derasco "antiguo"  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 7	Criminal	garath2
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Humano (alternativo)	Caótico bueno	17894
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+4

18

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

+1

12

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+1

12

- Fuerza 0
  - Destreza +7
  - Constitución +2
  - Inteligencia +4
  - Sabiduría +2
  - Carisma +1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +7
  - Arcanos +1
  - Atletismo +3
  - Engañar +7
  - Historia +1
  - Interpretación +1
  - Intimidar +1
  - Investigación +1
  - Juego de Manos +10
  - Medicina +2
  - Naturaleza +1
  - Percepción +8
  - Perspicacia +5
  - Persuasión +1
  - Religión +1
  - Sigilo +10
  - Supervivencia +2
  - Trato con Animales +2
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA      +4 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 62

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+7	1d6 +4 Perforante
Estoque de la Re..	+7	1d8 +4 Perforante
Estoque	+7	1d8 +4 Perforante
Arco corto	+7	1d6 +4 Perforante
Daga	+7	1d4 +4 Perforante
Daga	+7	1d4 +4 Perforante
Cimitarra	+4	1d6 +4 Cortante
Hoja Psíquica Pri...	+7	1d6 +4 Psíquico
Hoja Psíquica Se...	+7	1d4 +4 Psíquico

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Elfo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero Tachonado Encantado - Armadura Rara CA 13
  - Muda de Ropa corriente de color oscuro y con Capucha
  - Bolsa de Dinero
  - Ropa - Aljaba / carcaj
  - Flechas (18)
  - H. de ladrón
  - Palanqueta
  - Paquete de Equipo - Paquete de ladrón
  - Poción Curativa - Poción Común (5)
  - (USADA) Remedio del Humilde - Poción Común
  - Llave del Misterio - objeto Maravilloso Común
  - Cuerda Auto Reparable - objeto Maravilloso Común
  - Jarra de Sobriedad - objeto Maravilloso Común
  - (USADA) Poción de Bendición - Poción Común
  - varita de Secretos - varita Infrecuente
  - (USADA x2) Poción Curativa - Poción Común
  - (USADA) Agua Bendita - Componente para "Protección contra el Bien y el Mal"
  - Poción de visión Nocturna (2) - Poción Común
- EQUIPO

Soy increíblemente lento en fiarme de alguien. Aquellos que parecen los más justos a menudo tienen más que ocultar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuera, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)

IDEALES

Algo importante me fue sustraído y mi objetivo es robarlo de nuevo.

VÍNCULOS

Tengo un "algo" que revela cuándo estoy mintiendo.

DEFECTOS

- Pícaro Nivel 7:
- Acción astuta
  - Ataque furtivo: Daño adicional 4d6
  - Cuchillas Psíquicas
  - Esquiva asombrosa
  - Evasión
  - Jerga de ladrones
  - Poder Psíquico: 6 dados de Energía Psíquica (d8)
- Dotas:
- Acechador
  - observador
- RASGOS Y ATRIBUTOS

## Nizeir Derasco "antiguo"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Altura 1,70 - Peso entre 60-62 kg, pelo corto de color rubio blanquecino.

APARIENCIA



APARIENCIA

La **\*\*Pericia\*\*** en **\*Juegos de Manos\*** (+10) es en realidad **\*Herramientas de Ladrón\***. Para **\*Juegos de Manos\***, el Bonificador a Tirada es: +7.

NOTAS ADICIONALES

Creciste entre muchas mujeres, porque la única que podría haber importado no se preocupó de ti salvo para apartarte de su lado cuando pensó que supondrías un problema.

A la edad de 16 años, aquella delicada flor de alta cuna se vió sobrepasada por la responsabilidad de un hijo no deseado, tanto como para pensar más en sí misma y su reputación que en la vida que iba a dejar tras de sí a descuido, cuando te abandonó en el Burdel de las Sábanas Calientes. A veces te recuerdan su aspecto, cuando te encuentras meditando: cabello rubio plateado, aspecto noble, pequeña y delicada... totalmente fuera de lugar en aquel sitio. Pronto las mujeres, el alcohol y el continuo jaleo que provocaba el trañón de clientes se convirtió en tu pana u tu día a día. Acurrucado como el "niño colectivo" de todas las chicas. Al que mimaban u

### HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Acechador:** Puedes intentar esconderte simplemente con estar en una zona ligeramente oscura. No revelas tu posición al fallar un ataque con arma a distancia estando escondido. La luz tenue no te provoca desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista.

► **Observador:** Obtienes +1 a Inteligencia o Sabiduría. Podrás saber lo que dice, leyendo sus labios, cualquier criatura que esté hablando un idioma que conozcas y cuya boca puedas ver. Tienes +5 a tus puntuaciones de Sabiduría (Percepción) e Inteligencia (Investigación) pasivas.

► **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 Esconderse.

► **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: 4d6

► **Cuchillas Psíquicas:** Puedes hacer que tu poder psíquico se manifieste en forma de resplandecientes cuchillas de energía psíquica. Siempre que uses la acción de Atacar, podrás hacer que aparezca una cuchilla psíquica en tu mano libre y realizar el ataque con esa arma. Esta cuchilla mágica es un arma cuerpo a cuerpo se...

► **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.

► **Evasión:** Cuando estás sujeto a un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, si tienes éxito en la tirada de salvación no recibes daño y si fallas, solo recibes la mitad.

► **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.

► **Poder Psíquico:** Albergas una fuente de energía psíquica en tu interior. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psíquica, que son d6. Tienes una cantidad de estos dados igual al doble de tu bonificador por competencia, y sirven para alimentar los distintos poderes psíquicos que posees, que se exp...  
- 6 dados de Energía Psíquica (d6)

RASGOS