

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+2

14

- ☒ Fuerza +2  
☐ Destreza +3  
☒ Constitución +5  
☐ Inteligencia 0  
☐ Sabiduría +1  
☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6  
☐ Arcanos 0  
☐ Atletismo -1  
☒ Engañar +5  
☐ Historia 0  
☐ Interpretación +2  
☐ Intimidar +2  
☒ Investigación +3  
☒ Juego de Manos +6  
☐ Medicina +1  
☐ Naturaleza 0  
☒ Percepción +7  
☐ Perspicacia +1  
☐ Persuasión +2  
☐ Religión 0  
☒ Sigilo +9  
☐ Supervivencia +1  
☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+13

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 40

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta pesada	+8	1d10 +3 perforant..
Espada corta	+6	1d6 +3 perforante
Espada corta	+6	1d6 +3 perforante
oathbow	+8	1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Coraza CA 14

Siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Codicia. Haré todo lo necesario para convertirme en alguien rico. (malvado)

IDEALES

Estoy tratando de saldar una vieja deuda que le debo a un generoso benefactor.

VÍNCULOS

Cuando me enfrento a una elección entre el dinero y mis amigos, por lo general elijo el dinero.

DEFECTOS

Guerrero Nivel 1:

- Tiro con arco
- Tomar aliento

Picaro Nivel 4:

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

Dotes:

- Tirador de primera
- Alerta

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de envenenador, Set de juego

Idiomas:

Humano, Enano, Élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Vengo de una familia modesta, y siempre he querido más. Cuando salía a cazar con mi padre, demostre ser muy habil con la ballesta, por lo que pense que sería una habilidad útil en el ejercito. Entre como soldado raso, y la paga era terrible, asique seguí hasta ser oficial, y la paga pasó a ser solo menos terrible. Ciertas personas vieron que podía hacer cosas impresionantes con mi ballesta, y me ofrecieron otras maneras de ganar oro. En vez de matar a varias personas en un mes en el ejercito para ganar una mugre, podía matar a la persona adecuada y ganar más, por lo que un cambio de carrera fue necesario. Para uno de estos trabajos, quede en deuda con uno de los maestros de Mundo Batalla, por lo que estare acá hasta que termine de pagar.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tirador de primera: No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.

► Alerta: Siempre estás atento al peligro. Ganas un bonificador de +5 a la iniciativa. Mientras estés consciente no puedes ser sorprendido. Las criaturas que te ataquen sin que puedas verlas no reciben ventaja en sus tiradas de ataque por este motivo.

► Tiro con arco: Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

► Tomar aliento: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a  $10 + tu\ nivel\ de\ guerrero$ . Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► 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.

► 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 germania. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.