



Trisha

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 4

CLASE Y NIVEL

Huérfano

TRASFONDO

YukariMasamune

JUGADOR

Tiefling lengua de diablo

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+2

14

- Fuerza 0
 - Destreza +6
 - Constitución +1
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +1
 - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +6
 - Arcanos 0
 - Atletismo 0
 - Engañar +2
 - Historia 0
 - Interpretación +2
 - Intimidar +4
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +8
 - Medicina +1
 - Naturaleza 0
 - Percepción +1
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +2
 - Religión 0
 - Sigilo +8
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales +1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 26

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Garritas	+7	d8 +5 Cortante
Látigo	+0	1d4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura Démoniaca CA 13

OBJETOS CLAVE

ARMAMENTO

- Daga de piedra.
- Látigo con veneno. Tiene un encantamiento que puedes accionar pasando la mano por encima de los pinchos, tu sangre se vuelve veneno. 2d6 de veneno, tiene 4 cargas.

OBJETOS MAGICOS

- Armadura demoniaca.
- Daga de la ponzoña. Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Puedes usar una acción para que un veneno denso y negro cubra la hoja. El veneno permanecerá durante 1 minuto o hasta que un ataque con esta arma impacte a una criatura. La criatura impactada deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o recibirá 2d10 de daño de veneno y quedará envenenada durante 1 minuto. La daga no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

EQUIPO

Tiefling lengua de diablo:

- Visión en la oscuridad
- Resistencia infernal
- Lengua de diablo

Picaro Nivel 4:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de ladrones
- Lamento de la tumba
- Susurro de los muertos

Dotes:

- Afortunado

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 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.
- ▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ **Lengua de diablo:** Conoces el truco *Burla cruel*. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro *Hechizar persona* como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro *Embelesar* una vez con est...
- ▶ **Afortunado:** Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.
- ▶ **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: 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.
- ▶ **Lamento de la tumba:** A medida que empujas a alguien hacia la tumba, puedes canalizar el poder de la muerte para dañar a otra persona también. Inmediatamente después de infligir tu daño de Ataque furtivo a una criatura en tu turno, puedes seleccionar una segunda criatura que puedas ver a menos de 30 pies de la primera...
- ▶ **Susurro de los muertos:** Los ecos de los que han muerto se te pegan. Al finalizar un descanso corto o largo, puedes elegir una habilidad o herramienta con la que no seas competente, y te vuelves competente con ella, ya que una presencia fantasmal comparte su conocimiento contigo. Pierdes esta competencia cuando usas este...

RASGOS

NOTAS ADICIONALES