



Picaro 1

Cazarrecompensas urbano. XayahoverDose

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Kuro

Linaje Personalizado

Caótico neutral

NOMBRE DEL PERSONAJE

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +1
- Destreza +4
- Constitución +1
- Inteligencia +3
- Sabiduría 0
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +1
- Atletismo +1
- Engañar +3
- Historia +1
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +1
- Juego de Manos +4
- Medicina 0
- Naturaleza +1
- Percepción +5
- Perspicacia +2
- Persuasión +3
- Religión +1
- Sigilo +4
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Pluma Afilada	+4	1d12 +6 perforant..

EQUIPO

- Herramientas de ladrón
- Set de juego
- Herramientas de joyero
- Paquete de explorador de mazmorras

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común, enano, semi-elfo y jerga de ladrones

Linaje Personalizado:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- velocidad
- Mejora de Característica
- Dote
- Atributo variable
- Idiomas

Picaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de ladrones

Dotes:

- Rasgo variante - visión en la oscuridad
- Móvil

RASGOS Y ATRIBUTOS

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ Tipo de criatura: Eres humanoide. Tú eliges tu aspecto y si quieres o no parecerse a otros miembros de tu raza.

▶ Tamaño: Eres Pequeño o Mediano (a tu elección).

▶ velocidad: Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

▶ Mejora de Característica: Una puntuación de característica de tu elección aumenta en 2.

▶ Dote: Ganas una dote de tu elección para la que cumplas las condiciones.

▶ Atributo variable: Ganas una de las siguientes opciones, a tu elección: (a) visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies o (b) competencia en una habilidad de tu elección.

▶ Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para tu personaje.

▶ Rasgo variante - Visión en la oscuridad: Obtienes visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.

▶ Móvil: Tu velocidad aumenta en 10 pies. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (Impactes o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.

▶ 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: 1d6

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

RASGOS

NOTAS ADICIONALES