



Ezic Soft

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 10

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Una deuda por pagar.

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Ezic

JUGADOR

24

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza +1
- ☒ Destreza +10
- ☐ Constitución +4
- ☒ Inteligencia +5
- ☒ Sabiduría +5
- ☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +13
- ☒ Arcanos +4
- ☐ Atletismo +2
- ☒ Engañar +9
- ☐ Historia 0
- ☒ Interpretación +5
- ☐ Intimidar +1
- ☒ Investigación +4
- ☒ Juego de Manos +13
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +8
- ☒ Perspicacia +4
- ☒ Persuasión +5
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +13
- ☒ Supervivencia +4
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+5

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 83

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+9	1d6 +5 2iiDov Ard.
Katar	+10	1d4 +6 Perforante
Ballesta ligera	+10	1d8 +6 encantada..
Estoque	+10	1d8 +6 2iiDov Thi...
Arma Improvisad...	+10	2d6 +1 mágico /ra.
Arma Improvisad...	+10	1d4 +1 Fuego/Magi...
Arma Improvisad...	+10	2d6 +1 acido/máq...
Ballesta pesada	+10	1d10 +6 perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Soy increíblemente lento en fiarme de alguien. Aquellos que parecen los más justos a menudo tienen más que ocultar. La primera cosa que hago en un lugar nuevo es tomar nota de las ubicaciones de todo lo valioso, o dónde podrían estar ocultas dichas cosas.

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) Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal)

IDEALES

Un amigo murió a causa de un fallo que cometí. No volverá a pasar.

VÍNCULOS

Cuando las cosas se ponen feas, doy la vuelta y corro.

DEFECTOS

Picaro Nivel 10:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 5d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de ladrones
- Manos rápidas
- Sigilo supremo
- Trabajo en el segundo piso

Dotes:

- Experto en Habilidades
- Listo en la pelea
- Resiliente

Rasgos personalizados:

- Puntería Concentrada:
- Senda del Elegido:
- Bendición del vigilante:

18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Comun, Goblin, Silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado de Ezic (Túnica de escriba arcano) (Sombras a Favor) CA 13
- Herramientas de ladrón
- Paquete de ladrón
- Palanqueta
- Poción - Curación
- Poción - Curación
- Poción - Curación
- Poción - Curación
- Poción - Curación
- Poción - Curación
- Dados
- Relicario vahlok
- Set de juego
- Símbolo Sagrado con olor a cebolla (según tiene la religión de morgan fremman...)
- Catalejo
- vahlok - Pupilas
- Pendiente susurro
- Guantes de chispas arcanas
- Herramientas de carpintero
- Lupa
- Herramientas de curtidor
- Acechador (Dote del bastión deseó)
- Capa de hyper velocidad
- Útiles de Sanador
- Máscara de gato cambiante
- Botas de Pistas Falsas
- Medalla de los Ratones
- Máscara Almica
- Suministros de alquimista
- Senda del Elegido

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ezic Soft

NOMBRE DEL PERSONAJE

Siempre tiene puesta su capucha en todo momento de color verde oscuro y tiene pelo negro estatura promedio y tiene una máscara que evita respirar el boldo o cualquier cosa. (Me dicen dr doom xd)

APARIENCIA



APARIENCIA

Ah Ezic siempre le gustaba el dinero pero tras una charla con el director Zafa se dio cuenta que si esta en la academia de heroes es por algo mas grande que simplemente el dinero y no quiere deber a nadie un favor y cree en el dios Abbazhor.

Notas

Puntos de maestria
1 en naturaleza
2 en kit de cervecero

4 en arcanos
6 en interpretación

Tiene un cofre de color morado con forma de mimico por afuera y con una lengua por dentro pintada para mas inmersión. (Parece 100% real)

Ya tiene un catalejo (Feli)
2 objetos sintonizado.

NOTAS ADICIONALES

Notas: El pueblo se llama Village Zafe (Cerca de Aurelia como a un día de ella caminando)

"John era un joven adulto de 19 años que, desde pequeño, no tenía un talento en particular, como la artesanía o la suficiente inteligencia o paciencia para ser un chanatán o artista. Sin embargo, lo que lo destacaba era su velocidad y su fuerza bruta, y era bueno en las actividades de agricultura y entregar paquetes y notas a los demás campesinos.

Hasta que llegó un mago que se hacía llamar el "Salvador de causas perdidas", que, según él, podía ayudar en las áreas en las que no eras bueno y hacerte decente o bueno, dependiendo de ti y si podías pagar el precio, por supuesto. La gente que era mala en los trabajos de campo, tras acudir a este mago, se volvían buenos o

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Experto en Habilidades: Has perfeccionado tu competencia en determinadas habilidades, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia en una habilidad de tu elección. Elige una habilidad en la que tengas competencia. Gá...

► Listo en la pelea: Aumenta tu puntuación de Destreza Inteligencia o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes ventaja al tirar iniciativa. Puedes emplear tu reacción para Cuando te impacten un ataque, forzar que la tirada se repita con desventaja. Al fallar una salvación de destreza, puedes repetir la sa...

► Resiliente: Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.

► 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: 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: 5d6

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

► Manos rápidas: Puedes usar la acción adicional que te concede tu rasgo Acción astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos) y usando tus herramientas de ladrón, desactivar una trampa o abrir un cerrojo, o para realizar la acción de usar un objeto.

► Sigilo supremo: Tienes ventaja en una prueba de Destreza (Sigilo) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.

► Trabajo en el segundo piso: Obtienes la capacidad de escalar más rápido de lo normal. Escalar no te cuesta ningún movimiento adicional. Además, cuando haces un salto corriendo, la distancia que cubres aumenta tantos pies como tu modificador por Destreza.

► Puntería Concentrada: Como acción adicional, puedes darte ventaja en tu próxima tirada de ataque hasta el final del turno. Puedes usar esta acción adicional solo si no te has movido durante este turno y luego de que uses esta acción adicional, tu velocidad es reducida a o hasta el final de tu turno. -Caldera de Tasha-

► Senda del Elegido: Senda del elegido del bastión

► Bendición del vigilante: Bendición del vigilante del bastión.

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Escudo de fe	Atjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						