

LIMONELLA VINEWOOD

ESPADACHÍN **3**

ASCENDENCIA Elfo (Changeling)	BAGAJE Noble
JUGADOR Vicpro16	ALINEAMIENTO Legal neutral
IDIOMAS Común, Elfico, Enano, Felido, Infernal, Silvano, Goblin	
EDAD 27 años	EXPERIENCIA
VELOCIDAD 40 pies	PERCEPCIÓN +9

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

FUERZA	MODIFICADOR	DESTREZA	MODIFICADOR	CONSTITUCIÓN	MODIFICADOR
FUE 8	-1	DES 20	+5	CON 12	+1
INTELIGENCIA	MODIFICADOR	SABIDURÍA	MODIFICADOR	CARISMA	MODIFICADOR
INT 16	+3	SAB 14	+2	CAR 16	+3

HABILIDADES

ACROBACIAS	ARCANOS	ARTESANÍA
DES +12 EX	INT +8 EN	INT +3
ATLETISMO	DIPLOMACIA	ENGAÑO
FUE -1	CAR +8 EN	CAR +8 EN
INTERPRETACIÓN	INTIMIDACIÓN	LATROCINIO
CAR +3	CAR +8 EN	DES +10 EN
MEDICINA	NATURALEZA	OCULTISMO
SAB +7 EN	SAB +2	INT +3
RELIGIÓN	SABER	SIGILO
SAB +7 EN	INT +8 EN	DES +10 EN
SOCIEDAD	SUPERVIVENCIA	
INT +8 EN	SAB +2	

ATAQUES

ESPADA ROPERA ➔ +10 a impactar. 1d6 -1 de daño Per (Desarme, Letal, Sutil)
DAGA ➔ +10 a impactar. 1d4 -1 de daño Per (Ágil, Arrojadiza, Sutil, Versátil Cor)

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE	CLASE DE ARMADURA	ESCUDO
ACTUALES 39 MÁXIMOS	20 ARMADURA LIGERA	+1 3 6 (3) CA DUREZA PG (UR) / ACTUAL

TIRADAS DE SALVACIÓN

FORTALEZA	MODIFICADOR	REFLEJOS	MODIFICADOR	VOLUNTAD	MODIFICADOR
FOR EX +8		REF EN +10		VOL EN +7	

COMPETENCIAS CON EQUIPO

ENTRENADO Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Ataques sin arma, Defensa sin armadura
EXPERTO
MAESTRO
LEGENDARIO

Tinacia



El Culto del Sol Haecce

APARIENCIA

1,75 metros



HISTORIA DEL PERSONAJE

Horóscopo: Aries
 Cumpañaos: 16 de Arikt (Abril)

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 2
- Rodela CA 1
- Mapa topográfico
- Compás
- Catalejo
- Linterna sorda
- Antorcha
- **-----Monedero-----**

* 70 Oros

-----Bolsa de contención (25 de peso)-----

- * Invitación de oro Cratford
- * Colgante de Kubeshmi (Diosa de la suerte)
- * Saco de dormir

NOTAS

DOTES

PIES LIGEROS Te mueves más rápidamente a pie. Tu Velocidad se incrementa en 5 pies (1,5 m).

REMATADOR CONFIADO ➔ Usas tu elegancia para realizar un ataque que atraviesa las defensas de tu enemigo. Asesta un Golpe con un arma o un ataque sin arma que aplicaría tu daño de impacto preciso. Si falla, inflige la mitad de tu daño de impacto preciso. El tipo de daño corresponde al del arma o ataque sin arma usado.

RÉPLICA OPORTUNA ➔ Sacas ventaja de la oportunidad que te brinda el ataque fallido de tu enemigo. O bien realizas un Golpe cuerpo a cuerpo contra el enemigo desencadenante o intentas Desarmarlo del arma que utilizó para el golpe.

VIDA AFORTUNADA ➔ Cuando te acecha el peligro, tienes una extraña habilidad para salir airoso. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de salvación desencadenante.

APTITUDES DE ASCENDENCIA

VISIÓN EN LA PENUMBRA Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignoras el estado de oculto debido a la luz tenue.

RASGOS DE CLASE

ELEGANCIA Te importa tanto la forma de conseguir algo como el hecho de ser el primero en conseguirlo. Cuando llevas a cabo una acción con especial bravura, puedes aprovechar este momento de brío para realizar maniobras espectaculares y letales. Este estado de brío se llama elegancia.

ESGRIMISTA Te mueves con cuidado, fintando y creando falsas aperturas para llevar a tus enemigos a ataques inoportunos. Estás entrenado en Engaño. Obtienes elegancia durante un encuentro cada vez que consigas Fintar o Crear una distracción contra un enemigo.

IMPACTO PRECISO Golpeas con estilo. Cuando tengas elegancia y golpees con un arma cuerpo a cuerpo ágil o sutil o con un ataque sin arma ágil o sutil, infliges 2 de daño de precisión adicional. Si el golpe forma parte de un remate, el daño adicional es 2d6 de daño de precisión - 2 de daño de precisión adicional (2d6 si es un remate)

VELOCIDAD VIVAZ Cuando has causado impresión, te mueves incluso más rápido de lo normal y recorres el campo de batalla a una velocidad increíble. Aumenta el bonificador por estatus a tus Velocidades cuando tengas elegancia a un bonificador por estatus de +10 pies (3 m).

DOTES

ELFO ÁGIL Tus músculos están bien entrenados. Tu velocidad se incrementa en 5 pies (1,5 m).

ESQUIVA ÁGIL ➔ Esquivas ágilmente obteniendo un bonificador de +2 de circunstancia a tu CA contra el ataque que desencadena esta reacción.

GRACIA CORTESANA Puedes utilizar Sociedad para Causar impresión en un noble, así como Disfrazarse para pretender que eres un noble si no lo eres. Si quieres disfrazarte como un noble específico, tendrás que utilizar Engaño para Disfrazarte de la forma normal, y después Mentir cuando sea necesario.

LEER LOS LABIOS Si conoces el idioma, intentas leer los labios de alguien. Si estás tranquilo, puedes hacerlo En modo encuentro o si es una proeza más difícil, quedas fascinado y desprevenido durante cada asalto y debes hacer una prueba de Sociedad para leer con éxito los labios de alguien.

LENUAJE DE SIGNOS Aprendes los lenguajes de signos asociados a los idiomas que conoces, lo que te permite hacer signos y entenderlos. Los lenguajes de signos típicamente requieren las dos manos para transmitir conceptos más complejos, y son más bien visuales que auditivos.