



Tenchi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mediano

ESPECIE

Pícaro 3

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

3

NIVEL

900

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Pequeño

PERCEPCIÓN PASIVA

13

FUERZA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

INTELIGENCIA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

3 +3 Salvación

CLASE
ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

29

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+3

17

PUNT

MODIFICADOR

5 +5 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

1 +1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

2 +2 Salvación

CARISMA

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

2 +2 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
ISSHOGAI	+7	1d8 +3 perf.	Maestría: Molestar, Sutil
TRITO	+5	1d6 +3 perf.	1/36 metros, Alcance, Distancia, Ligera, Maestría: Molestar, Munición, Recarga
aguja	+7	1d4 +3 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

HABILIDADES

- | | |
|--|--|
| ☐ +3 Acrobacias | ☐ +1 Medicina |
| ☐ -1 Atletismo | ☐ +1 Naturaleza |
| ☐ +1 Conoc. Arcano | ☒ +3 Percepción |
| ☒ +4 Engaño | ☐ +1 Perspicacia |
| ☐ +1 Historia | ☐ +2 Persuasión |
| ☐ +2 Interpretación | ☐ +1 Religión |
| ☐ +2 Intimidación | ☒ +7 Sigilo |
| ☐ +1 Investigación | ☐ +1 Supervivencia |
| ☒ +7 Juego de Manos | ☐ +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta, Estoque, Herramientas de ladrón, látigo

Idiomas:

COMUN, LADRONES, TRASGO, ELFO

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
CUERDA, HERRAMIENTAS DE LADRON,
AUTORCHAS, PEDERNA, ACEITE

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mediano:

- Agilidad de los medianos
- valiente
- Fortuna
- Sigiloso por naturaleza

Pícaro Nivel 3:

- Acción astuta
- Asesinar
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Herramientas de asesino
- Jerga de ladrones
- Maestría con armas
- Puntería certera

Dotes:

- Atacante salvaje



APARIENCIA

NACIO EN CÁDIZ, DONDE SE CRIÓ EN LAS CALLES RECIBIENDO Y DANDO PALIZAS POR IGUAL Y PASANDO MISERIAS Y TENIENDO QUE ROBAR PARA SOBREVIVIR

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Agilidad de los medianos: Puedes moverte a través del espacio ocupado por cualquier criatura de tamaño superior al tuyo, pero no puedes detenerte en el mismo espacio.
- ▶ Valiente: Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o poner fin al estado de asustado.
- ▶ Fortuna: Cuando saques un 1 en una prueba con d20, podrás repetir la tirada y deberás utilizar el nuevo resultado.
- ▶ Sigiloso por naturaleza: Puedes llevar a cabo la acción de esconderte incluso tras una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.
- ▶ Atacante salvaje: Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.
- ▶ Acción astuta: Tu agilidad mental y tu rapidez te permiten moverte y actuar con presteza. En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones como acción adicional: correr, destrabarse o esconderse.
- ▶ Asesinar: En el primer asalto del combate, tienes ventaja para atacar a cualquier criatura que no haya actuado y tu ataque furtivo hace daño adicional igual a tu nivel de pícaro. Además, tienes ventaja en tiradas de iniciativa.
- ▶ Ataque furtivo: Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que aciertes con una tirada de ataque si tienes ventaja en la tirada y si ha sido utilizando un arma sutil o a distancia. No necesitas tener ventaja en la tirada de ataque si al menos uno de tus aliados está a 4,5 metros.
- Daño adicional: 2d6
- ▶ Herramientas de asesino: Consigues útiles de envenenador y útiles para disfrazarse y tienes competencia con ellos.
- ▶ Jerga de ladrones: Has aprendido varios idiomas en las comunidades donde empleabas tus talentos de pícaro. Conoces la jerga de ladrones y otro idioma de tu elección.
- ▶ Maestría con armas: Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como dagas y arcos cortos. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas.
- ▶ Puntería certera: Como acción adicional, te concedes ventaja en tu siguiente tirada de ataque del turno actual. Solo puedes usar este rasgo si no te has movido durante este turno y, después de usarlo, tu velocidad es 0 hasta el final del turno.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES