



vendetta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

Pícaro 3

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

3

NIVEL

300

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+5

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

16

FUERZA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

+2 Salvación

CLASE
ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

33

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+3

17

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

SABIDURÍA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

+2 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+3 Salvación

CARISMA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

-1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Sombra Errante	+5	1d6 +3 perf.	Ligera, Maestría: Molestar, Sutil
Amanecer Difuso	+5	1d6 cort.	Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Arco corto	+5	1d6 +3 perf.	24/46 metros, A dos manos, Alcance, Distancia, Maestría: Molestar, Munición
Daga	+5	1d4 +3 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:

- Diestro
- Ingenioso
- Versátil

Pícaro Nivel 3:

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

Dotes:

- Afortunado
- Alerta

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☒ +5 Acrobacias | ☐ +2 Medicina |
| ☐ -1 Atletismo | ☐ 0 Naturaleza |
| ☐ 0 Conoc. Arcano | ☒ +6 Percepción |
| ☒ +1 Engaño | ☒ +4 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☐ -1 Persuasión |
| ☐ -1 Interpretación | ☐ 0 Religión |
| ☐ -1 Intimidación | ☒ +7 Sigilo |
| ☒ +2 Investigación | ☐ +2 Supervivencia |
| ☒ +5 Juego de Manos | ☐ +2 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Élfico y Jerga de Ladrones.

vendetta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mujer de complexión atlética y mirada fría, siempre cubierta por una capucha negra y una capa oscura desgarrada. Viste cuero reforzado de pícaro, ligero y lleno de correas, hebillas y placas discretas. Porta una espada corta llamada Sombra Errante y una climitarra llamada Amanecer Difuso. Su presencia mezcla sombra, sigilo y una luz pálida de amanecer, como si fuera una advertencia antes de la muerte.

APARIENCIA



APARIENCIA

La Hija de la Oscuridad

Nadie sabe con certeza cuál fue el primer nombre de vendetta.

Algunos dicen que nació con otro.
Otros dicen que se lo arrancaron.
Ella nunca lo confirma.

Lo único que se sabe es que, antes de ser conocida como vendetta, fue una niña encontrada entre las ruinas de un pueblo que ya no aparece en los mapas. Un lugar pequeño, perdido entre caminos fríos y colinas negras,

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- **Ingenioso:** Obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- **Versátil:** Obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- **Afortunado:** Tienes una cantidad de puntos de suerte igual a tu bonificador por competencia y puedes gastarlos para darte ventaja (1 punto) o dar Desventaja a una criatura que ataque contra ti (1 punto). Recuperas los puntos gastados tras un descanso largo.
- **Alerta:** Cuando tires iniciativa, puedes sumar tu bonificador por competencia a la tirada. Justo después de tirar iniciativa, puedes cambiar tu iniciativa con la de un aliado que esté dispuesto a hacerlo en el mismo combate.
- **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS