



Marina P

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mediano

ESPECIE

Pícaro 1

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

1

NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+4

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Pequeño

PERCEPCIÓN PASIVA

10

FUERZA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

INTELIGENCIA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

+4 Salvación

CLASE
ARMADURA

12

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

9

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

1d8

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

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

+4 Salvación

SABIDURÍA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

+1 Salvación

CARISMA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

+1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre

Bonif

Daño/Tipo

Notas

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mediano:

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

Pícaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de ladrones
- Maestría con armas

Dotes:

- Alerta

HABILIDADES

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

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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



APARIENCIA

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.
- ▶ 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.
- ▶ 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: 1d6
- ▶ 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS