

Briza Myrae (M 12)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 7, Guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

Trini

JUGADOR

Elfo oscuro (Drow)

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza +1
- ☒ Destreza +8
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +5
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +8
- ☒ Arcanos +5
- ☐ Atletismo +1
- ☒ Engañar +6
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación +2
- ☐ Intimidar +2
- ☒ Investigación +5
- ☒ Juego de Manos +12
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +8
- ☐ Perspicacia 0
- ☒ Persuasión +6
- ☐ Religión +1
- ☒ Sigilo +12
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 80

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Estoque +8 1d8 +4 perforante

Arco corto +8 1d6 +4 perforante

Daga +8 1d4 +4 perforante

Daga +8 1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

La mejor manera de que llegue a hacer algo es decirme que no puedo hacerlo. 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)

IDEALES

Estoy tratando de saldar una vieja deuda que le debo a un generoso benefactor.

VÍNCULOS

Si hay un plan, lo olvidaré. Si no lo olvido, lo ignoraré.

DEFECTOS

Elfo oscuro (Drow)

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad Superior
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Magia Drow

Pícaro Nivel 7:

- Acción astuta
- Asesinar
- Ataque furtivo: Daño adicional 4d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Verga de ladrones

Guerrero Nivel 5:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Disparo Arcano
- Flecha Penetrante: + 1d6 de daño Perforante
- Flecha de Sombras: + 2d6 de daño Psíquico
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Dotes:

- Tirador de primera

18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

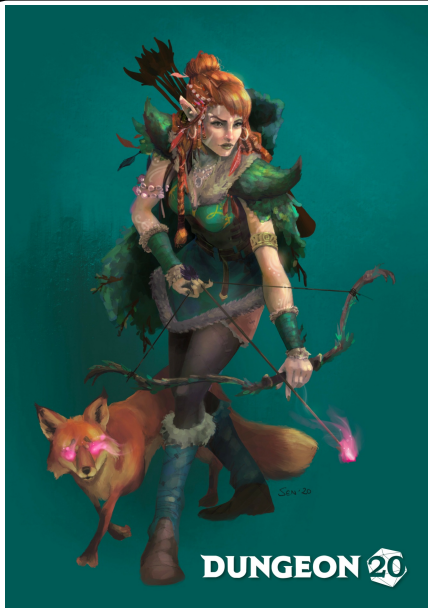
Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de envenenador, Set de juego

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

El padre de Briza murió cuando esta era demasiado joven para realmente recordarlo, su madre por otro lado... Ella vivió con el dolor todos los días de su larga vida, dolor que Briza conoció a través de la mano de su madre. Pero todo cambió cuando una mujer entró a robar a su hogar, las cosas salieron de control y al final, mientras su casa se quemaba, ella dejó el lugar con la desconocida, abandonando a su madre en las llamas.

Josie, como había descubierto que se llamaba su salvadora, la cuidó como si fuera su propia madre y la introdujo a la banda de ladrones a la que pertenecía, ahí fue donde Briza encontró su lugar.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y, en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Visión en la oscuridad Superior:** Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.

► **Sensibilidad a la luz solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del sol directa.

► **Magia Drow:** Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.

► **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.

► **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.

► **Asesinar:** A partir de nivel 3, eres especialmente mortífero cuando consigues sorprender a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo ningún turno en el combate actual. Además, cualquier impacto contra una criatura sorprendida será automático.

► **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 4d6

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

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso

► **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques

► **Disparo Arcano:** Una vez por turno, cuando dispires una flecha desde un arco como parte de una acción de Ataque, puedes aplicar una de tus opciones de Disparo Arcano al proyectil. Decides usar la opción cuando la flecha impacta a una criatura, a menos que la opción no implique tirada de ataque alguna. Tienes 2 usos.

► **Flecha Penetrante:** Cuando usas esta opción, no realizas una tirada de ataque. En vez de eso, el proyectil avanza en una línea recta, de 1 pie de ancho y 30 pies de largo, antes de desaparecer. La flecha atraviesa los objetos sin dañarlos, ignorando cobertura. Todas las criaturas en la línea deberán hacer una TS DES.
- + 1d6 de daño Perforante

► **Flecha de Sombras:** La criatura impactada por el proyectil sufre 2d6 de daño psíquico adicional. Además, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o le resultará imposible ver a más de 5 pies de distancia hasta el principio de tu siguiente turno.
- + 2d6 de daño Psíquico

► **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.