

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +7
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +4
- ☐ Sabiduría +4
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +7
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +3
- ☒ Historia +7
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☒ Investigación +4
- ☒ Juego de Manos +10
- ☐ Medicina +4
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +4
- ☒ Perspicacia +7
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión +1
- ☒ Sigilo +10
- ☐ Supervivencia +4
- ☒ Trato con Animales +10

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 51

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Daga +7 1d4 +4 perforante

Arco corto +7 1d6 +4 perforante

Macahuitl del tiato.. +8 1d8 +5 Radiante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

- Manto del Ladrón

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Las cadenas están hechas para romperse, así como aquellos que las forjan. (Caótico)

IDEALES

Alguien que amaba murió a causa de un fallo que cometí. No volverá a pasar.

VÍNCULOS

Cuando las cosas se ponen feas, doy la vuelta y corro.

DEFECTOS

Yuan-Ti (MMotM)

- Visión en la oscuridad
- Resistencia mágica
- Resistencia al veneno
- Hechizo de serpiente

Pícaro Nivel 7:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 4d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de ladrones
- Lamentos de ultratumba
- Susurros de los Muertos

Dotes:

- Observador

Rasgos personalizados:

- Apresador

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

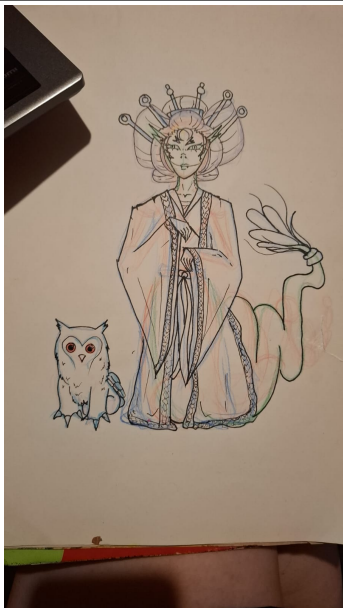
- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Set de juego

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Escamas de un color obsidiana, cabello largo, ligeramente ondulado de color negro azulado y ojos color rubí, tiene algunas plumas nacentes de su rostro hacia sus orejas, y al final de su cola tiene algunas plumas rotas de diversos colores como los de quetzatcoatl



APARIENCIA

En una isla llena de manantiales, cenotes, vegetación tropical y una flora y fauna que te hacen dudar de la existencia de solo 7 colores en el arcoíris, se encuentra una aldea constituida por los descendientes de Kukulkán (Quetzatcoatl), una sociedad religiosa con rituales canibales, politeístas y con gran respeto a la naturaleza; tenía un legado de generaciones y generaciones de los conocidos como "sangre esmeralda", poseedores del poder de Kukulkán y el ritual que los había convertido en híbridos de la serpiente emplumada, fueron gobernando la región conocida como Kankun (nido de serpientes), todo era abundancia y riqueza para la familia Kukul, nobles religiosos con el mayor puesto jerárquico en la pirámide de su sociedad, se alimentaban de los más ricos manjares o incluso de la carne de esclavos y prisioneros de guerra, dirigían las fuerzas militares y tenían su propia y exclusiva escuela para formar a su siguiente gobernante y máximo sacerdote, o sacerdotisa, no importaba tu género mientras fueras capaz de llegar a la cima como el más adecuado.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.

► Resistencia mágica: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra los hechizos.

► Resistencia al veneno: Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de envenenado en ti mismo. También tienes resistencia al daño por veneno.

► Hechizo de serpiente: Conoces el truco "Rociada venenosa". Puedes lanzar "Encantar animal" un número ilimitado de veces con este rasgo, pero sólo puedes apuntar a serpientes con él. A partir del nivel 3, también puedes también puedes lanzar "Sugestión" con este rasgo. Una vez que la lanzas, no puedes volver a ha...

► Observador: obtienes +1 a Inteligencia o Sabiduría. Podrás saber lo que dice, leyendo sus labios, cualquier criatura que esté hablando un idioma que conozcas y cuya boca puedas ver. Tienes +5 a tus puntuaciones de Sabiduría (Percepción) e Inteligencia (Investigación) pasivas.

► 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 Escondarse.

► 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.

► Lamentos de Ultratumba: Cuando haces que una criatura se acerque a su final, puedes canalizar el poder de la muerte para dañar también a otro objetivo. Justo después de infligir daño con tu Ataque Furtivo a una criatura en tu turno, puedes elegir como objetivo a otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de la prime...

► Susurros de los Muertos: Los ecos de los difuntos se aferran a ti. Tras finalizar un descanso corto o largo, puedes elegir una habilidad o una competencia con herramientas que no tengas y obtenerla, pues un ser fantasmal comparte su conocimiento contigo. Perderás esta competencia cuando uses este rasgo para elegir otra ...

► Apresador: