

Ronrick

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 5

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

Edgargonz

JUGADOR

Gnomo de las profundidades, Legal bueno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +7
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +6
- ☐ Sabiduría -1
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+4

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Espada corta +7 1d6 +4 perforante

Ballesta de mano +7 1d6 +4 perforante

Hacha de mano +7 1d6 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal)

IDEALES

Algo importante me fue sustraído y mi objetivo es robarlo de nuevo.

VÍNCULOS

Tengo un "algo" que revela cuándo estoy mintiendo.

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Gnomo de las profundidades:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Idiomas
- Camuflaje pétreo
- Visión en la oscuridad superior

Picaro Nivel 5:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
- Esquiva asombrosa
- Jerga de ladrones
- Manos rápidas
- Trabajo en el segundo piso

Dotes:

- Acechador



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ Astucia de gnomo: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común, Gnómico e Infracomún.
- ▶ Camuflaje pétreo: Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderte si estás en terrenos rocosos.
- ▶ Visión en la oscuridad superior: Tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 120 pies.
- ▶ Acechador: Puedes intentar esconderte simplemente con estar en una zona ligeramente oscura. No revelas tu posición al fallar un ataque con arma a distancia estando escondido. La luz tenue no te provoca desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista.
- ▶ 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 Esconderse.
- ▶ 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 3d6
- ▶ 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.
- ▶ 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.
- ▶ Manos rápidas: Puedes usar la acción adicional que te concede tu rasgo Acción astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos) y usando tus herramientas de ladrón, desactivar una trampa o abrir un cerrojo, o para realizar la acción de usar un objeto.
- ▶ Trabajo en el segundo piso: Obtienes la capacidad de escalar más rápido de lo normal. Escalar no te cuesta ningún movimiento adicional. Además, cuando haces un salto corriendo, la distancia que cubres aumenta tantos pies como tu modificador por Destreza.