



Saeta de Fuego Cantes B..

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 4, Guerrero 2

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

White Shields

JUGADOR

Harengon (MMotM)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+2

14

- Fuerza 0
 - Destreza +8
 - Constitución +3
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +1
 - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Acrobacias +8
 - Arcanos -1
 - Atletismo 0
 - Engañar +8
 - Historia -1
 - Interpretación +2
 - Intimidar +2
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +8
 - Medicina +1
 - Naturaleza -1
 - Percepción +4
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +5
 - Religión -1
 - Sigilo +11
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales +1
- HABILIDADES**

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

20 CA +10 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 69

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gato verde	+10	1d8 +7 cortante
Rompepietas	+9	1d6 +6 perforante
Viento cortante	+8	1d6+1d4 +5 perfo...
No solo un palito	+8	1d4 +5 perforante
Cuchillo de espor...	+9	1d4 +6 perforante
Martillo del oso	+0	1d8 contundente
Gran Monarca	+10	1d6+1d6 +7 perfor..
Arco largo	+8	1d8 +5 perforante
Daga	+8	1d4 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

Idiomas:
 Común, Orco y Dracónico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 13
- Escudo caro CA 2
- Cuero CA 12
- Herramientas de ladrón
- Paquete de ladrón
- Set de dados
- Kit de disfraz
- diario de aventurero (1/2 unidad)
- mapa de Galea con 12 X's (1/2 unidad)
- Una pequeña caja de madera con un camafeo de ónix con incrustaciones de una diosa de la fuerza
- poción de rees necrotica
- vial de veneno
- Escudo (200 de oro)
- 160 monedas de oro
- 85 monedas de plata (1 unidad)
- 11 dosis de hongos (ácido) (2 unidad)
- hierba de enano (1/2 unidad)
- 1 armaduras pequeñas de cuero tachonado
- 7 dagas
- Escudo planta
- 1 ficha de festival
- 2 frascos
- un flask
- un mapa de galea (pocimas)
- una insignia de alto nivel
- pájaro mecánico que funciona con sangre
- dado dorado que siempre cae en lo peor
- brújula que no apunta a ningún lado en particular

EQUIPO

Prefiero hacer un nuevo amigo que un nuevo enemigo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Quiero vivir cómodamente o encontrar la forma de regresar a casa

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Harengon (MMotM):
 - Liebre Detonador
 - Sentidos leporinos
 - Juego de pies afortunado
 - Salto de conejo

Picaro Nivel 4:
 - Acción astuta
 - Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
 - Audacia Galante
 - Jerga de Ladrones
 - Juego de Pies Elegante

Guerrero Nivel 2:
 - Acción súbita: 1 vez / descanso
 - Contraataque
 - Tomar aliento
 - Técnica Superior

RASGOS Y ATRIBUTOS

Saeta de Fuego Cantes B.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Conejo blanco de pelaje blanco, de unos 60 cm de altura. Tiene unos ojos azules que suelen hacer que las personas confíen en él o le tengan piedad. Viste una armadura de cuero que se ve algo usada y siempre lleva consigo su confiable estoque.

APARIENCIA



APARIENCIA

Mi nombre es Andatar, soy un harengon cuyo hogar es el Feywild. A una corta edad, mientras jugaba en un bosque que estaba cerca de mi casa, un portal extraño me alejó de mis padres, amigos y mundo y me trajo a este extraño lugar.

Debido a que el portal me dejó abandonado en medio del temible desierto de Kalasag no hubiera podido sobrevivir si no hubiera sido por unas extrañas criaturas bipedas llamadas Orcos. Me empezaron a decir que si quería ir con ellos y ser su "mascota", no supe a qué se referían así que los seguí, pero resulta que ser mascota es algo muy feo. Se la pasan tocándote y acariciándote sin pedir tu permiso. No comparten de su comida y te dan algo llamado croquetas. Además, me empezaron a llamar "Bola de nieve" aunque ese no es mi nombre. A pesar de mis constantes quejas y súplicas, no parecían entenderme (En este punto Bola de nieve

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Liebre Detonador:** Puedes añadir tu bono de competencia a tus tiradas de iniciativa.

► **Sentidos Leporinos:** Tienes competencia en la habilidad de Percepción.

► **Juego de pies afortunado:** Cuando falles una tirada de salvación de Destreza, puedes usar tu reacción para tirar 1d4 y añadirlo a la salvación, lo que podría convertir el fallo en un éxito. No puedes usar esta reacción si estás debilitado o tu velocidad es 0.

► **Salto de conejo:** Como acción adicional, puedes saltar una cantidad de pies equivalente a cinco veces tu bono de competencia, sin provocar ataques de oportunidad. Puedes usar este rasgo solo si tu velocidad es mayor que 0. Puedes usarlo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperarás todos los u...

► **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 2d6

► **Audacia galante:** Puedes añadir el modificador de Carisma a tus tiradas de iniciativa. Además, no necesitas ventaja en tu tirada de ataque para usar Ataque Furtivo si ninguna criatura además de tu objetivo está a 5 pies o menos de ti. Se te siguen aplicando el resto de reglas del rasgo de clase Ataque Furtivo.

► **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.

► **Juego de Pies Elegante:** Si en tu turno realizas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura, esta no podrá realizar ataques de oportunidad contra ti durante el resto de tu turno.

► **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

► **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.

► **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.

► **Técnica Superior:** Aprendes una maniobra del Maestro de batalla y obtienes un dado de superioridad (d6). Recuperas su uso tras terminar un descanso corto o largo.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS