



Trisha

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 4

CLASE Y NIVEL

Huérfano

TRASFONDO

YukariMasamune

JUGADOR

Tiefling lengua de diablo

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
10

DESTREZA
+4
18

CONSTITUCIÓN
+1
12

INTELIGENCIA
0
11

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
+2
14

Fuerza 0

Destreza +6

Constitución +1

Inteligencia +2

Sabiduría +1

Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +6

Arcanos 0

Atletismo 0

Engañar +2

Historia 0

Interpretación +2

Intimidar +4

Investigación 0

Juego de Manos +8

Medicina +1

Naturaleza 0

Percepción +1

Perspicacia +1

Persuasión +2

Religión 0

Sigilo +8

Supervivencia +1

Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 26

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8 ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Garritas	+7	d8 +5 Cortante
Látigo	+0	1d4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

Idiomas:
Común, Infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura Démoniaca CA 13

OBJETOS CLAVE

ARMAMENTO
- Daga de piedra.
- Látigo con veneno. Tiene un encantamiento que puedes accionar pasando la mano por encima de los pinchos, tu sangre se vuelve veneno. 2d6 de veneno, tiene 4 cargas.

OBJETOS MAGICOS
- Armadura demoniaca.
- Daga de la porzona. Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Puedes usar una acción para que un veneno denso y negro cubra la hoja. El veneno permanecerá durante 1 minuto o hasta que un ataque con esta arma impacte a una criatura. La criatura impactada deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o recibirá 2d10 de daño de veneno y quedará envenenada durante 1 minuto. La daga no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer

EQUIPO

Tiefling lengua de diablo:
- Visión en la oscuridad
- Resistencia infernal
- Lengua de diablo

Picaro Nivel 4:
- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de ladrones
- Lamento de la tumba
- Susurro de los muertos

Dotes:
- Afortunado

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, 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.
- ▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ **Lengua de diablo:** Conoces el truco *Burla cruel*. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro *Hechizar persona* como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro *Embelesar* una vez con est...
- ▶ **Afortunado:** Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.
- ▶ **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
- ▶ **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.
- ▶ **Lamento de la tumba:** A medida que empujas a alguien hacia la tumba, puedes canalizar el poder de la muerte para dañar a otra persona también. Inmediatamente después de infligir tu daño de Ataque furtivo a una criatura en tu turno, puedes seleccionar una segunda criatura que puedas ver a menos de 30 pies de la primera...
- ▶ **Susurro de los muertos:** Los ecos de los que han muerto se te pegan. Al finalizar un descanso corto o largo, puedes elegir una habilidad o herramienta con la que no seas competente, y te vuelves competente con ella, ya que una presencia fantasmal comparte su conocimiento contigo. Pierdes esta competencia cuando usas este...

RASGOS

NOTAS ADICIONALES