



CTRL Aidaraya

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 7, Guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

145064

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

- Fuerza +2
 - Destreza +11
 - Constitución +5
 - Inteligencia +6
 - Sabiduría +5
 - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Acrobacias +10
 - Arcanos +1
 - Atletismo +1
 - Engañar +1
 - Historia +1
 - Interpretación +1
 - Intimidar +1
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +14
 - Medicina +4
 - Naturaleza +1
 - Percepción +12
 - Perspicacia +8
 - Persuasión +1
 - Religión +1
 - Sigilo +14
 - Supervivencia +8
 - Trato con Animales +8
- HABILIDADES**

INSPIRACIÓN

0

+4 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

21 **CA** +5 **INICIATIVA** 30 **VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos 119

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 Mágico - ...	+11	1d8+1d4 +7 Perfor..
Sable Mágico - Ar..	+11	1d8+1d4 +7 Cortan..
Daga	+9	1d4+1d4 +5 Perfo..
Arco Largo Mágico..	+11	1d8+1d4 +7 Perfor..
Munchaku	+9	1d6+1d4 +5 Contu..
Daga	+9	1d4 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

22 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, Enano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura de Placas Mágica de Mithril - Armadura Rara CA 19
 - Capa de Protección - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - Capucha de visión Nocturna - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Herramientas de ladrón
 - Mochila
 - Ropa - Aljaba / carcaj (x6)
 - Herramientas de artesano
 - Poción Curativa Normal - Poción Común
 - Collar de Bolas de Fuego - objeto Maravilloso Raro
 - Flechas (74)
 - Poción Curativa Mayor - Poción Infrecuente (2)
 - Tiza Penetrante - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Agua Bendita - Componente para "Protección contra el Bien y el Mal"
 - Anillo de Resistencia al VENENO - Anillo Raro (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - Cristal de Reposo - Cristal de Aumento Común
 - Cristal de Asalto Energético ÁCIDO - Cristal de Aumento Común (2)
 - Cristal de Asalto Energético FRÍO - Cristal de Aumento Común
- EQUIPO**

Si alguien está en problemas, siempre estoy dispuesto a prestar ayuda.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto. (Bueno)

IDEALES

Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos.

VÍNCULOS

Confío ciegamente en lo que dicen los elfos.

DEFECTOS

- Picaro Nivel 7:**
- Acción astuta
 - Ataque furtivo: Daño adicional 4d6
 - Esquiva asombrosa
 - Evasión
 - Jerga de ladrones
 - Manos rápidas
 - Trabajo en el segundo piso
- Guerrero Nivel 5:**
- Acción súbita: 1 vez / descanso
 - Ataque adicional 2 ataques
 - Combate con dos armas
 - Crítico mejorado
 - Tomar aliento
- Dotes:**
- Combatiente con dos armas
- RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Combatiente con dos armas:** Ganas +1 a tu CA cuando estás empuñando varias armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano. Puedes combatir con dos armas aunque no sean ligeras. Puedes envainar y desenvainar dos armas a una mano en aquellas circunstancias en las que antes solo podías hacerlo con una.
- ▶ **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 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 jerganía. 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.
- ▶ **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 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
- ▶ **Combate con dos armas:** Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.
- ▶ **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- ▶ **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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

Ha llegado a mis oídos que la Red Negra (una secta común en Aguas Profundas) ha tenido un descalabro con los señores de la ciudad de Aguas Profundas, por abrir negocios peligrosos en la ciudad, por lo que se han visto obligados a dispersarse. En concreto intentaron desentrañar secretos ocultos acerca un tesoro de la ciudad. Para ello se aliaron con un grupo de mercenarios conocidos como la sociedad Eclipse. Estos mercenarios sólo trabajan de noche y el cobro de sus servicios es transportar una sustancia extraña, de color oscuro, en frascos pequeños. Una vez intenté pasar a esta sociedad pero me rechazaron, y eso que sé de buena tinta que están abiertos a reclutamientos, aunque el modo de hacerlo es un tanto peculiar. Hacen una única y simple prueba donde un superior hace una serie de preguntas y te hacen pasar una noche en sus barracones. Al día siguiente pasar a ser un miembro de pleno derecho. Esta sociedad ha actuado, que se sepa, por la Costa de la Espada y se les suele perder la pista por el Bosque Alto.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS