

LIMBO

MIRMDON-Typeo2 "Naif"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 5, Pícaro 11

CLASE Y NIVEL

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

jaegerxiii

JUGADOR

Forjado

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

-1

8

- Fuerza +7
- Destreza +3
- Constitución +6
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +13
- Arcanos +1
- Atletismo +2
- Engañar -1
- Historia +1
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +1
- Juego de Manos +3
- Medicina +2
- Naturaleza +1
- Percepción +2
- Perspicacia +7
- Persuasión -1
- Religión +1
- Sigilo +13
- Supervivencia +12
- Trato con Animales +12

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 135

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 16d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+8	1d6 +3 perforante
Hacha de mano	+8	1d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Forjado:

- Características
- Alineamiento
- Resiliencia
- Vigilancia de centinela
- Protección integrada
- Diseño especializado

Guerrero Nivel 5:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Combate con Armas Arrojadizas
- Difícil de pasar
- Lucha en formación
- Tomar aliento

Pícaro Nivel 11:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 6d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de ladrones
- Lucha Perspicaz
- Ojo Estable
- Ojo para el Detalle
- Oído para el Engaño
- Talento fiable

Dotas:

- Acechador
- Maestría en armas arrojadas
- Matón de taberna

RASGOS Y ATRIBUTOS

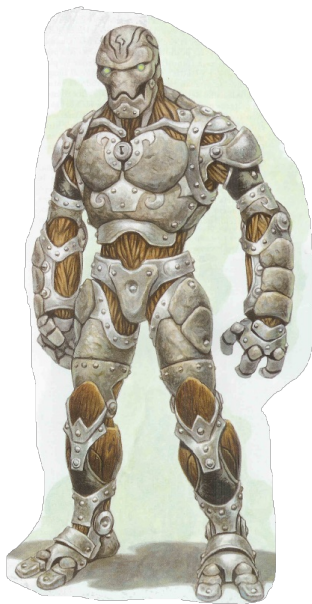
12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Características:** Tu Constitución se incrementa en 2 y cualquier otra habilidad se incrementa en 1
- ▶ **Alineamiento:** Normalmente los forjados son neutrales.
- ▶ **Resiliencia:** Posees ventaja en tiradas salvadoras contra veneno y posees resistencia al daño por veneno. No necesitas comer, beber o respirar. Eres inmune a la enfermedad. No necesitas dormir y los conjuros de dormir no te afectan.
- ▶ **Vigilancia de centinela:** Cuando tomas un descanso largo debes permanecer al menos seis horas en estado inactivo. En ese estado puedes ver y oír.
- ▶ **Protección integrada:** Tu cuerpo posee capas defensivas que pueden mejorarse con armadura. Ganas +1 a la Clase de Armadura. Sólo puedes ponerte armadura en la que seas competente. Tardas una hora en incorporar la armadura a tu cuerpo y otra hora en quitarla. Mientras vivas tu armadura no se puede quitar de tu ...
- ▶ **Diseño especializado:** Posees competencia en una habilidad y en un tipo de herramientas.
- ▶ **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.
- ▶ **Maestría en armas arrojadas:** Has perfeccionado tu habilidad para lanzar armamento en el combate incluyendo armas que no están pensadas para ser arrojadas. Ganas los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o Destreza en 1 hasta un máximo de 20. Armas simples y marciales sin la propiedad de ser arrojadas pueden ser trat...
- ▶ **Matón de taberna:** Obtienes +1 en Fuerza o Constitución. Eres competente con armas improvisadas. Tus ataques sin armas infligen 1d4 de daño. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas o un arma improvisada durante tu turno, puedes utilizar una acción adicional para intentar agarrar al objetivo.
- ▶ **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
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques
- ▶ **Combate con Armas Arrojadas:** Puedes desenvainar un arma que tenga la propiedad "arrojadiza" como parte del ataque que realizas con el arma. Además, cuando impactas con un ataque a distancia con un arma arrojada, obtienes un bonificador de +2 a la tirada de daño.
- ▶ **Difícil de pasar:** El mirmidón se considera una esquina a la hora de moverse alrededor de él (ver pág. 112 del MdL) no se puede mover en diagonal a su alrededor, hay que rodearlo). Adicionalmente, las casillas adyacentes al mirmidón se consideran terreno difícil para sus enemigos.
- ▶ **Lucha en formación:** Como acción adicional, el mirmidón puede realizar la acción de Ayuda. Si el que recibe la acción de Ayuda tiene un valor de iniciativa más bajo que el del mirmidón, puede sustituir su valor de iniciativa por la del mirmidón -1. Puedes utilizar este rasgo tantas veces como tu modificador por Fuerza...
- ▶ **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.
- ▶ **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 Esconderte.
- ▶ **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: 6d6
- ▶ **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.
- ▶ **Lucha Perspicaz:** Como acción adicional, puedes realizar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentándote a la prueba de Carisma (Engaño) del objetivo. Si tienes éxito, puedes usar tu Ataque Furtivo contra el aunque no tengas ventaja en la tirada de ataque, pero no si tienes desventaja. Dura 1 minuto.
- ▶ **Ojo Estable:** Tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) si no te desplazas más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.
- ▶ **Ojo para el Detalle:** Puedes usar una acción adicional para realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) para detectar a una criatura u objeto oculto o para hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) para descubrir o descifrar una pista.
- ▶ **Oído para el Engaño:** Siempre que hagas una prueba de Sabiduría (Perspicacia) para determinar si una criatura miente, trata una tirada de 7 o menos en el d20 como si fuera un 8.
- ▶ **Talento fiable:** Has refinado tus habilidades hasta acercarte a la perfección. Cuando hagas una prueba de característica que te permita sumar tu bonificador por competencia, si sacas 9 o menos en 1d20 puedes

NOTAS ADICIONALES

RASGOS