



JAD "Shadow" (Datos a ..
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 4, Pícaro 4, Expl. en busca de una nueva vi... HADESDARK

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Humano

Caótico neutral

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+4
18

DESTREZA
+1
12

CONSTITUCIÓN
+2
15

INTELIGENCIA
+1
13

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
+1
13

- Fuerza +8
- Destreza +1
- Constitución +6
- Inteligencia +1
- Sabiduría +1
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
- Arcanos +1
- Atletismo +4
- Maestro del Engaño +10
- Historia +1
- Interpretación +1
- Intimidar +5
- Investigación +5
- Juego de Manos +1
- Medicina +1
- Naturaleza +1
- Percepción +5
- Perspicacia +1
- Persuasión +1
- Religión +6
- Sigilo +5
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +9

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +1 INICIATIVA 50 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 147
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 100/10
DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Exterminadora Ca..	+8	1d8 +8 +2 Perfora.
Sonriente Carne...	+8	1d6 +8 +2 Perfora.
La Rabiosa	+8	1d8 +10 Necrotico
La Trepadora Gri...	+8	1d8 +10 perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Daga, Herramientas de ladrón, Herramientas de navegante, Paquete de ladrón

Idiomas:
semi elfo, comun, elfo, latin

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Ropas de Ladrón CA +3
- Guantes de Escalar
- Botas Agiles
- ganzua
- Aguja e hilo
- Cuerda de Escalar
- Bolsa de Cuero (Monedas)
- Morral medio de Piel de Rata
2 metros de cuerda
1 carrete de hilo y una aguja
1 ganzua
4 dagas de 4
1 cuerda de escalar 60 Pies
3 pociones rojas chicas 1d6
1 poción roja grande 1d12
una poción café
poción amarilla con un relámpago
un pergamino
2 Raciones de Comida
>>1 Fragmento de espada del rey falso

EQUIPO

alegre en zonas de confianza (lugares tranquilos) y serio en combate (en momento que pues este en riesgo o alerta), un poco introvertido

RASGOS DE PERSONALIDAD

la violencia no es la respuesta es la solución (pensamiento que tiene cada vez que no encuentra una solución diplomática o política) y sombra (a mejor deidad)

IDEALES

gremio de mercenarios

VÍNCULOS

el ideal que tiene

DEFECTOS

Guerrero Nivel 4:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Critico mejorado
- Tomar aliento

Pícaro Nivel 4:
- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de Ladrones
- Manos rápidas
- Trabajo en el segundo piso

Explorador Nivel 2:
- Defensa
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros

Rasgos personalizados:
- Dual welding - Combate con dos Dagas

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

****era guerrero que a practicado en el arte de la espada y en las artes marciales y lo e logrado dominar a un término medio avanzado y después de andar tanto tiempo desempleado por la falta de aventuras aprendi a robar y en un robo fallido termine acabando con la vida de alguien generando que mi historial se manche y ahora siendo conocido como un asesino y un mercenario.****

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ 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

▶ Crítico mejorado: Consigues un crítico en tus ataques de arma con 11 o 20.

▶ Tomar aliento: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 10 + 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 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.

▶ 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.

▶ Defensa: Mientras llevas armadura, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

▶ Enemigo predilecto: En los niveles 1, 6 y 11 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.

▶ Explorador de la naturaleza: En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales: sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
- Primer terreno predilecto

▶ Lanzamiento de conjuros: Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.

▶ Dual wielding - Combate con dos Dagas: Ataca con una daga en cada mano, debes tirar ambos ataques en lugar de tu ataque normal, fallar un ataque solo aplica a la daga elegida de una mano, ejecutar este ataque consume 1 acción pero solo puede usarse 2 veces por turno y retira un contador de conjuro en caso de tenerlo.

2 metros de cuerda

NOTAS ADICIONALES

RASGOS