

Picaro 3

CLASE Y NIVEL

Huérfano

TRASFONDO

la_muerte

JUGADOR

Semielfo

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

13

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +1
 - Destreza +3
 - Constitución 0
 - Inteligencia +4
 - Sabiduría +1
 - Carisma +1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
 - Arcanos +2
 - Atletismo +3
 - Engañar +3
 - Historia +2
 - Interpretación +1
 - Intimidar +1
 - Investigación +4
 - Juego de Manos +3
 - Medicina +1
 - Naturaleza +2
 - Percepción +3
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +1
 - Religión +2
 - Sigilo +3
 - Supervivencia +3
 - Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+3	1d8 +1 perforante
Daga	+3	1d4 +1 perforante
Estoque	+3	1d8 +1 perforante
Daga	+3	1d4 +1 perforante
Revolver (Piercer)	+3	1d6 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Escondo trozos de comida y baratijas en mis bolsillos. Pienso que todos los que son amables conmigo esconden un propósito maligno. No me gusta bañarme.

RASGOS DE PERSONALIDAD

gente. Ayudo a quienes me ayudan -eso es lo que nos mantiene vivos y se se ganan mi confianza dare la vida por ellos

IDEALES

Nadie tendría que soportar una vida tan dura como la mía.

VÍNCULOS

Si yo necesito algo más que lo que lo necesita su dueño, no es un robo.

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Semielfo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Picaro Nivel 3:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de ladrones
- Manos rápidas
- Trabajo en el segundo piso

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre éfica, 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.
- ▶ Ancastro feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS