



Woody

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 1

CLASE Y NIVEL

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Germán Fromm

JUGADOR

Mediano Piesligeros

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
10

DESTREZA
+3
16

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
+1
12

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
+1
12

<input type="radio"/> Fuerza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+5
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+3
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input type="radio"/> Carisma	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+3
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	+1
<input type="radio"/> Intimidar	+1
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+7
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input type="radio"/> Persuasión	+1
<input type="radio"/> Religión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14	CA	+3	INICIATIVA	25	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+2	1d6 perforante
Daga	+2	1d4 perforante
Arco corto	+5	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Herramientas de ladrón (especialista: Doble Bonificación por Competencia)

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Naipes, Vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común y Mediano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Me aburro fácilmente, ¿cuándo voy a seguir adelante con mi destino?

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. A los tiranos no se les debe permitir oprimir al pueblo. (Caótico)

IDEALES

Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos.

VÍNCULOS

Estoy convencido de la importancia de mi destino, y ciego frente a mis carencias y el riesgo de fracasar.

DEFECTOS

Mediano Piesligeros:

- Agilidad de los medianos
- Valiente
- Afortunado
- Sigiloso por naturaleza

Pícaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de Ladrones

woody

NOMBRE DEL PERSONAJE

Siempre con una sonrisa optimista apareces alardeando adonde pases. Tienes un magnetismo a pesar de tu baja estatura que hace que la gente de aprecie reverentemente y confíe en ti.

APARIENCIA



APARIENCIA

Creciste en la tierra pacífica Entrerrios escuchando de las andanzas de grandes héroes. Siempre pensaste que tu destino te deparaba una senda similar, por lo que a temprana edad para tu raza dejaste el hogar a probar suerte. En las tierra humanas, te enfrentaste a un tirano local, robaste a los ricos opresores para darle a los pobres y ganaste (o compraste) el aprecio de la gente. Haber probado el gusto de la fama y la victoria ha hecho que se te suban los humos a la cabeza y es una experiencia que crees que no podrás dejar de perseguir.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Agilidad de los medianos:** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuy.
- **Valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- **Afortunado:** Cuando saques un 1 en $1d20$ en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- **Sigiloso por naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.
- **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infijir 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 $1d6$
- **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 germania. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS