

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +9
- ☐ Constitución 0
- ☒ Inteligencia +6
- ☐ Sabiduría +2
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +1
- ☒ Historia +6
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☒ Investigación +6
- ☒ Juego de Manos +13
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +10
- ☐ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión +1
- ☐ Religión +2
- ☒ Sigilo +13
- ☒ Supervivencia +6
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+5

INICIATIVA

25

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 66

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

20

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

EQUIPO

Mediano Piesligeros:

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

Picaro Nivel 11:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 6d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de ladrones
- Manos rápidas
- Sigilo supremo
- Talento fiable
- Trabajo en el segundo piso

Dotes:

- observador

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Agilidad de los medianos:** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ **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.
- ▶ **Observador:** Obtienes +1 a Inteligencia o Sabiduría. Podrás saber lo que dice, leyendo sus labios, cualquier criatura que esté hablando un idioma que conozcas y cuya boca puedas ver. Tienes +5 a tus puntuaciones de Sabiduría (Percepción) e Inteligencia (Investigación) pasivas.
- ▶ **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, Destabarse 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 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 germania. 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.
- ▶ **Sigilo supremo:** Tienes ventaja en una prueba de Destreza (Sigilo) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.
- ▶ **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 considerarlo como si fuera 10.
- ▶ **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.