

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+4

18

☒ Fuerza +5

☐ Destreza +1

☒ Constitución +5

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría +2

☐ Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ Acrobacias +9

☐ Arcanos 0

☐ Atletismo +1

☒ Engañar +12

☐ Historia 0

☐ Interpretación +4

☒ Intimidar +8

☐ Investigación 0

☒ Juego de Manos +5

☐ Medicina +2

☐ Naturaleza 0

☒ Percepción +6

☒ Perspicacia +10

☐ Persuasión +4

☐ Religión 0

☒ Sigilo +5

☐ Supervivencia +2

☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 74

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE Estoque

BONIF. +5

DAÑO/TIPO 1d8 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Duelo
- Llamada a las Armas
- Tomar aliento

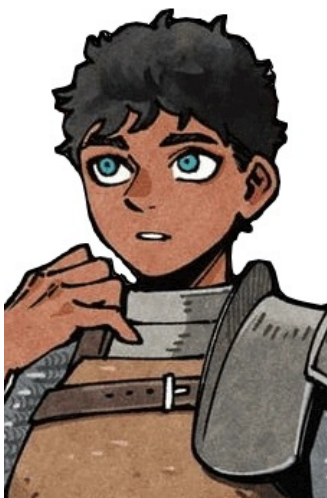
Pícaro Nivel 7:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 4d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de ladrones
- Lucha Perspicaz
- Ojo para el Detalle
- Oído para el Engaño

Dotes:

- Experto en Habilidades

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Experto en Habilidades:** Has perfeccionado tu competencia en determinadas habilidades, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia en una habilidad de tu elección. Elige una habilidad en la que tengas competencia. Ga...

► **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

► **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► **Llamada a las Armas:** Al usar tu rasgo Tomar Aliento, puedes elegir hasta tres criaturas aliadas que se encuentre a 60 pies o menos de ti. Todas recuperan tantos puntos de golpe como tu nivel de guerrero, siempre que puedan verte u oírte.

► **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 uses 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 Escondarse.

► **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 4d6

► **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.

► **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 él aunque no tengas ventaja en la tirada de ataque, pero no si tienes desventaja. Dura 1 minuto.

► **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.