

FUERZA

0

10

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +3
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +3
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +6
- ☒ Engañar +3
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☒ Investigación +3
- ☐ Juego de Manos 0
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +3
- ☒ Perspicacia +3
- ☒ Persuasión +3
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +6
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10

CA

0

INICIATIVA

35

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

Me gusta el trabajo bien hecho. Sobre todo si puedo convencer a otro de que lo haga.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Lo que mantiene una nave funcionando es el respeto mutuo entre capitán y tripulación. (Bueno) Equidad. Todos trabajamos, así que todos compartimos la recompensa. (Legal)

IDEALES

Soy leal primero a mi capitán. Todo lo demás está en segundo plano.

VÍNCULOS

Una vez que alguien cuestiona mi coraje, nunca me retracto, sin importar lo peligrosa de la situación. Mi orgullo probablemente me llevará a la destrucción.

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Arboleda:

- Edad
- Tamaño
- Práctico
- Oleada de vigor
- Idiomas
- Rápido
- Salto de pie
- Paso ágil

Pícaro Nivel 5:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
- Esquiva asombrosa
- Jerga de ladrones
- Maestro de la intriga
- Maestro de la táctica

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los cervanos alcanzan la madurez alrededor de los 12 años. Viven vidas largas en comparación con el resto de los Humblefolk, entre 100 y 150 años, algo que atribuyen tanto a su forma de vida como a la bendición de Cairith. Los cervanos de bosque generalmente viven más que los cervanos de pradera...
- ▶ **Tamaño:** Los cervanos de bosque tienen entre 5 y 6 pies de altura y tienen una constitución ligera, pesando entre 150 y 180 libras. Los cervanos de pradera son más altos y tienden hacia una constitución más pesada y musculosa, con una estatura de alrededor de 7 pies y a veces pesando más de 200 libras. Tu...
- ▶ **Práctica:** Los cervanos son eminentemente prácticos y les gusta dedicar su tiempo a aprender habilidades útiles para la vida en sus pueblos del bosque. Obtienes competencia en una de las siguientes habilidades: atletismo, medicina, naturaleza o supervivencia.
- ▶ **Oleada de vigor:** Todos los cervanos poseen una gran tenacidad y voluntad de sobrevivir, lo que les permite recuperarse incluso de los golpes más devastadores. Si un ataque causa más de la mitad de tus puntos de vida restantes actuales en daño (incluso si tus puntos de vida se reducen a 0 por el ataque), inmediata...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Birdfolk y hablar Cervano (Cervano no tiene componente escrito).
- ▶ **Rápido:** Su velocidad base al caminar aumenta a 35 pies.
- ▶ **Salto de pie:** Su salto de longitud base es de 30 pies y su salto de altura base es de 15 pies, con o sin carrera.
- ▶ **Paso ágil:** Los ataques de oportunidad realizados contra ti se obtienen con desventaja.
- ▶ **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 Esconderte.
- ▶ **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: 3d6
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Maestro de la intriga:** Puedes imitar sin equivocarte el dialecto y el acento de una criatura a la que hayas oído hablar durante como mínimo 1 minuto, lo que te permite hacerte pasar por hablante nativo de una zona concreta, siempre que sepas el idioma.
- ▶ **Maestro de la Táctica:** Puedes utilizar la acción Ayudar como acción adicional. Además, puedes utilizarla para echar una mano a un aliado que ataca a una criatura. El objetivo de ese ataque puede estar a 30 pies o menos de ti, en vez de a solo 5, siempre y cuando el objetivo pueda verte u oírte.