

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +4
- ☐ Sabiduría +1
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +2
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☒ Investigación +4
- ☒ Juego de Manos +7
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +3
- ☒ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión +2
- ☒ Sigilo +7
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

35

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Kukri +5 1d6 +3 perforante

Daga (2) +5 1d4 +3 perforante

Arco corto +5 1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

- Paquete de Equipo - Paquete de explorador de mazmorras

- H. de ladrón

Mochila

Bolas de metal

Campana

vela

Capucha con linterna

7 Frascos de aceite

EQUIPO

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Picaro Nivel 3:

- Acción astuta
- Asesinar
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de ladrones

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Arco corto, Arco largo, Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de envenenador, Set de juego

Idiomas:

Común, enano, élfico, infernal, jerga ladrona

Lady Applejack (Erica)

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Interpretada por Erica Sinclair, Lady Applejack es una elfa pícaro caótica buena que se escabullirá detrás de cualquier monstruo, lo apuñalará por la espalda con su kukri y sonreirá mientras lo ve morir una muerte lenta y agonizante.

Para ajustar más a la ficha original, de 2024, se le asignaría la dote Alerta

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.
- ▶ Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ Trance: Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ Pies veloces: Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.
- ▶ Máscara de la naturaleza: Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.
- ▶ 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.
- ▶ Asesinar: A partir de nivel 3, eres especialmente mortífero cuando consigues sorprender a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo ningún turno en el combate actual. Además, cualquier impacto contra una criatura sorprendida será automático...
- ▶ 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.

RASGOS