

**FUERZA**

-1

9

**DESTREZA**

+3

17

**CONSTITUCIÓN**

0

11

**INTELIGENCIA**

+1

13

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+2

15

- Fuerza -1
  - Destreza +6
  - Constitución 0
  - Inteligencia +4
  - Sabiduría +2
  - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +6
  - Arcanos +1
  - Atletismo -1
  - Engañar +8
  - Historia +1
  - Interpretación +8
  - Intimidar +2
  - Investigación +1
  - Juego de Manos +6
  - Medicina +2
  - Naturaleza +1
  - Percepción +8
  - Perspicacia +2
  - Persuasión +2
  - Religión +1
  - Sigilo +9
  - Supervivencia +2
  - Trato con Animales +2
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA      +3 INICIATIVA      30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 44

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

La mejor manera de que llegue a hacer algo es decirme que no puedo hacerlo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuera, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)

IDEALES

Alguien a quien conozco ha desaparecido, mi objetivo es encontrarle y asegurarme de que esté sano y salvo.

VÍNCULOS

Cuando veo algo valioso, no puedo pensar en nada más que en la forma de robarlo.

DEFECTOS

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

común, élfico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Picaro Nivel 6:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
- Esquiva asombrosa
- Jerga de Ladrones
- Lamentos de Ultratumba
- Susurros de los Muertos

Dotes:

- Apresador

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Laira nació en el Distrito "Protectos's Enclave", en el sur de Neverwinter, junto a la parte más destruida de la ciudad, además su nacimiento fue justo 15 años después del cataclismo que destruyó parte de la ciudad. Su madre, una mujer que había servido y trabajado en la Shining Serpent Inn ([https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Shining\\_Serpent\\_Inn](https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Shining_Serpent_Inn)), se vió en la absoluta pobreza cuando perdió su casa, su trabajo, su dinero y todo. Con esfuerzo y tras la pérdida de su marido, pudo ofrecerle a Laira algo de comida a pesar de que trabajaba duro en la taberna Iron Flagon Inn bajo la mirada de la hermosa Lyrana Delmont ([https://www.reddit.com/r/LostMinesOfPhandelver/comments/tejhepc/iron\\_flagon\\_inn\\_search/](https://www.reddit.com/r/LostMinesOfPhandelver/comments/tejhepc/iron_flagon_inn_search/)). Durante las largas jornadas de su madre, Laira se paseaba y ayudaba en la posada, aunque sus manos de vez en cuando se desizaban en las bolsas de los hombres y mujeres que disfrutaban de la mejor cerveza de Neverwinter. Laira acababa consiguiendo un botín decente para poder comprarle una casa a su madre y que

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Apresador:** Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1. Cuando aciertes a una criatura con un ataque sin armas como parte de la acción de atacar en tu turno, puedes utilizar las opciones de daño y agarre. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura a la que estés agarrando.

► **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 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 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.

► **Lamentos de Ultratumba:** Cuando haces que una criatura se acerque a su final, puedes canalizar el poder de la muerte para dañar también a otro objetivo. Justo después de infligir daño con tu Ataque Furtivo a una criatura en tu turno, puedes elegir como objetivo a otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de la prime...

► **Susurros de los Muertos:** Los ecos de los difuntos se aferran a ti. Tras finalizar un descanso corto o largo, puedes elegir una habilidad o una competencia con herramientas que no tengas y obtenerla, pues un ser fantasmal comparte su conocimiento contigo. Perderás esta competencia cuando uses este rasgo para elegir otra ...