

**FUERZA**

-1

9

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

0

10

**INTELIGENCIA**

+2

15

**SABIDURÍA**

0

10

**CARISMA**

+5

21

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza -1
- Destreza +7
- Constitución 0
- Inteligencia +6
- Sabiduría 0
- Carisma +5

**HABILIDADES**

- Acrobacias +3
- Arcanos +2
- Atletismo -1
- Engañar +13
- Historia +6
- Interpretación +9
- Intimidar +9
- Investigación +6
- Juego de Manos +11
- Medicina 0
- Naturaleza +2
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +13
- Religión +2
- Sigilo +11
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA      +3 INICIATIVA      30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 69

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta Ligera F...	+7	1d8 +3 Perforante
Daga	+7	1d4 +3 perforante

**EQUIPO**

- Acochada CA 11

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal. Siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen.

**IDEALES**

Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal)

**VÍNCULOS**

Soy culpable de un terrible crimen. Espero que pueda redimirme por ello.

**DEFECTOS**

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

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:  
 - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
 - Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Juegos, Kit de disfraz

Idiomas:  
 común, élfico, elemental

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Semiefro:  
 - Visión en la oscuridad  
 - Ancestro feérico

Picaro Nivel 8:  
 - Acción astuta  
 - Ataque furtivo: Daño adicional 4d6  
 - Esquiva asombrosa  
 - Evasión  
 - Jerga de ladrones  
 - Maestro de la intriga  
 - Maestro de la Táctica

Guerrero Nivel 4:  
 - Acción súbita: 1 vez / descanso  
 - Ataque de barrido  
 - Combate con dos armas  
 - Estudiante de guerra  
 - Juego de piernas evasivo  
 - Parada  
 - Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad  
 - Tomar aliento

# Eredil Bertram Maerdrym ..

NOMBRE DEL PERSONAJE

Aparenta ser un hombre de unos cuarenta y tantos años, alto (1.85), flexible y acróbata. Cabello oscuro, ojos oscuros.

APARIENCIA



APARIENCIA

Eredil fue un medio elfo nacido en Neverwinter, familiar de un archimago de Waterdeep ([https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Khelben\\_Arunsun](https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Khelben_Arunsun)), debido a que ya su antepasado no fue aceptado como miembro de la casa Maerdrym, este tampoco lo fue por las mismas razones, ser un medio elfo.

Eredil creció entre las empedradas calles de Neverwinter, bajo el murmullo de las historias de sus antepasados que habían sido tan importantes en Waterdeep siendo magos importantes que ayudaron a la ciudad y a los altos Lores, aquello discernía con la mentalidad de Eredil que prefería ver a los pútos burgueses muertos y darles las riquezas al pueblo.

Fue en un encuentro con un noble de origen Waterdeepense que pretendía usar el comercio de telas para

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre élfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

▶ **Ancestro feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▶ **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 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 4d6

▶ **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedes 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 germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

▶ **Maestro de la intriga:** Cuando escoges este arquetipo a nivel 3, obtienes competencia con útiles para disfrazarse y los componentes de un juego a tu elección. También aprendes los dos idiomas adicionales que elijas. Además puedes imitar sin equivocarte el dialecto y el acento de una criatura a la que hayas oído hablar d...

▶ **Maestro de la táctica:** A partir de nivel 3, 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.

▶ **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

▶ **Ataque de barrido:** Tras impactar con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un dado de superioridad para dañar a otra criatura dentro de tu rango y a 5 pies del objetivo original. Si la tirada del ataque original es suficiente para golpear a la segunda criatura, sufre un daño igual a la tirada del dado de superioridad.

▶ **Combate con dos armas:** Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

▶ **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

▶ **Juego de piernas evasivo:** Cuando te mueves, puedes gastar un dado de superioridad, realizando la tirada y añadiendo el resultado a tu CA hasta que dejes de moverte.

▶ **Parada:** Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.

▶ **Superioridad en combate:** Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).  
- 4d8 dados de superioridad

▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS