

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+2

15

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

- Acrobacias +6
- Arcanos +2
- Atletismo 0
- Engañar +4
- Historia +2
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +4
- Juego de Manos +6
- Medicina +2
- Naturaleza +2
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión +2
- Religión +2
- Sigilo +8
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA

+4 INICIATIVA

25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 27

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 308

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+2	1d8 perforante
Arco corto	+6	1d6 +4 perforante
Daga	+2	1d4 perforante

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Arco corto, Ballesta de mano, Cuero, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón

Idiomas:

Comun y gnomo

EQUIPO

- Cuero CA 11

Ladron de viviendas. Frio y tranquilo. Conocedor de los informantes y mensajeros del mundo de los ladrones.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Redención

IDEALES

Intento pagar una deuda

VÍNCULOS

Mi padre inocente encarcelado por mi culpa

DEFECTOS

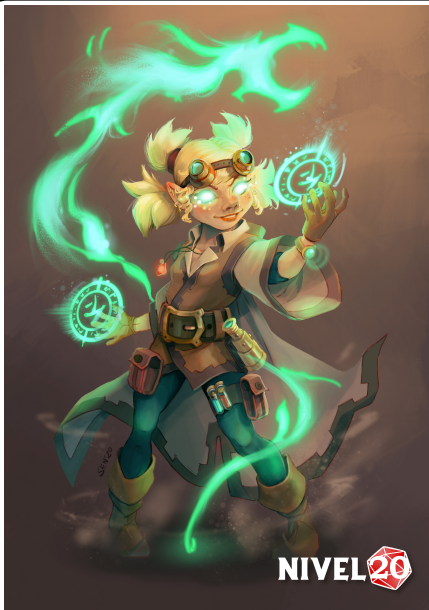
RASGOS Y ATRIBUTOS

Gnomo de las rocas:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Conocimiento de artificiero
- Constructor
- Juguete mecánico
- Encendedor
- Caja de música

Picaro Nivel 3:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de ladrones
- Manos rápidas
- Trabajo en el segundo piso



APARIENCIA

Siendo muy joven me meti en problemas al intentar asustar a 3 maleantes que vivian cerca de mi poblado, pero las cosas salieron mal y mi padre pago las culpas. Desde entonces intento rescatarlo pero nadie tiene porque pagar otra vez por ese error.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, 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.

► Astucia de gnomos: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

► Conocimiento de artificiero: Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, puedes añadir tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► Constructor: Tienes competencia con herramientas de artesano (constructor). Con ellas puedes dedicar una hora de trabajo y emplear materiales por valor de 10 po para fabricar un mecanismo Diminuto (CA 5, 1 pg). El dispositivo deja de funcionar 24 horas después (a menos que dediques una hora a repararlo) o cua...

► Juguete mecánico: Este juguete de cuerda tiene forma de animal, monstruo o persona. Puede ser una rana, un ratón, un pájaro, un dragón o un soldado. Cuando se coloca en el suelo, el juguete avanza 5 pies en cada uno de tus turnos hacia una dirección al azar. Hace ruido de acuerdo a la criatura que representa.

► Encendedor: Este dispositivo produce una diminuta llama que puedes usar para encender una vela, una antorcha o una hoguera. Usar el mecanismo requiere una acción.

► Caja de música: Cuando se abre, esta caja de música toca una única canción a un volumen moderado. La caja deja de sonar cuando acaba la canción o cuando se cierra.

► 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: 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.

► Manos rápidas: Puedes usar la acción adicional que te concede tu rasgo Acción astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos) y, usando tus herramientas de ladrón, desactivar una trampa o abrir un cerrojo, o para realizar la acción de usar un objeto.

► Trabajo en el segundo piso: Obtienes la capacidad de escalar más rápido de lo normal. Escalar no te cuesta ningún movimiento adicional. Además, cuando haces un salto corriendo, la distancia que cubres aumenta tantos pies como tu modificador por Destreza.