

Abella

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 3

CLASE Y NIVEL

Enano

ESPECIE

Revenant

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

aaanaiz

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza +1
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia -1
- ☐ Sabiduría 0
- ☒ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 27

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+5	1d6 +1 perforante
Arco corto	+5	1d6 +3 perforante
Daga	+5	1d4 +3 perforante
Daga	+5	1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Kit de herborista
- Paquete de explorador de mazmorras

EQUIPO

Mi hermano es mi ejemplo a seguir, debo parecerme a él

RASGOS DE PERSONALIDAD

Resurrección: Debe de haber una manera de despertar a mi hermano.

IDEALES

Conservo algo rescatado del lugar donde vivía cuando aún estaba viva.

VÍNCULOS

Empiezo a olvidar lo que es sentir calor o frío debido al tiempo

DEFECTOS

Pícaro Nivel 3:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Trabajo en el segundo piso

Rasgos personalizados:

- Trabajos de cercad
- Inmunidad al veneno
- Trabajo de cuchillas
- Golpe bajo

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de ladrón, Kit de herborista, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

Ambria

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Abella

NOMBRE DEL PERSONAJE

Cabello desordenado oscuro, piel pálida y verdosa; ojos grandes marrones, mirada parecida a la de un maniático; ojeras pronunciadas, labios finos y dientes de conejo. Viste un abrigo marrón, notoriamente sobretallado y no apto para ella. En las piernas y pies lleva múltiples vendas.

APARIENCIA



APARIENCIA

No recuerdo nada de mis padres, desaparecieron poco después de mi nacimiento, siempre fuimos mi hermano mayor y yo, él me enseñó todo lo que sé; vivíamos felices, hasta que un grupo de bandidos nos dieron caza, hiriendo a mi hermano con una flecha, él me rogó que buscara escapar, pero no podía dejarle solo, mi último recuerdo de esa noche es un dolor intenso en la cabeza y luego frío y oscuridad. No sé cuánto tiempo pasó después de aquello, pero yo fui la única que logró despertar, me quedé a su lado semanas, hasta que pensé que tal vez trayéndole comida podría recuperarlo, debe haber una forma de volver a abrazarlo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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: 2d6
- ▶ 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.
- ▶ Trabajos de cercad: Si aún no dominas el arte del engaño, hazlo. Tienes un contacto en el mercado.
- ▶ Inmunidad al veneno: Eres inmune al daño por veneno y la enfermedad no te afecta.
- ▶ Trabajo de cuchillas: Si solo empuñas cuchillos o dagas, añade tu modificador de característica al daño con tu arma secundaria.
- ▶ Golpe bajo: En el nivel 3, dominas técnicas callejeras como el "beso de cuneta" (un cabezazo) y la "patada a la ingle" (un apretón de duende). Infliges 1d6 de daño contundente con tus golpes sin armas.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS