



Nethlin halskutter

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 1

CLASE Y NIVEL

Goblin

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

lord_reinoscuro

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

11

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia -1
- ☐ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Estoque +5 1d8 +3 perforante
daga de parada +5 1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Paquete de ladrón
20 monedas de oro

****Cuerpo a tierra**** Si te encuentras en la naturaleza, siempre puedes encontrar un escondite. Puedes optar por tener ventaja en una tirada de Destreza (Sigilo) como parte de tu acción de Esconderse. Una vez que uses esta habilidad, deberás descansar antes de volver a usarla.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Goblin:

- Tamaño
- Visión en la oscuridad

Picaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6

Rasgos personalizados:

- Párias
- Instinto de supervivencia
- Acción astuta
- Ataque doble
- Luchador acrobático

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

A pesar de haber crecido en los profundos bosques, llegado el momento decidiste comprobar por ti mismo si los rumores eran ciertos visitando las ciudades humanas .
Pronto te diste cuenta que a pesar de su desprecio por los de tu raza, un trago con tus cualidades puede ganarse bien la vida en ellas.
Una figura que aprovecha su tamaño para confundirse entre la multitud tras un golpe certero los humanos son crueles e intolerantes pero aprecian el talento de un sicario discreto que no hace preguntas .
Sin conexión con la ciudad ,sin remordimientos ,sin rostro.
Solo otro goblin mas indistinguible entre los miles que sirven como mano de obra barata .

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Tamaño Eres Pequeño.
- ▶ visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ 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 1d6
- ▶ Parias: Tienes Desventaja en las tiradas de Carisma con otros pueblos. Tienes ventaja en las tiradas de Carisma al interactuar con otro goblin.
- ▶ Instinto de supervivencia: Adquieres competencia con las habilidades de Sigilo y Supervivencia.
- ▶ Acción astuta: Puedes realizar una Acción Adicional en cada uno de tus turnos de combate. Esta acción solo se puede usar para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Escondarse.
- ▶ Ataque doble: Si empuñas un arma cuerpo a cuerpo de precisión en tu mano principal y un arma ligera en la otra, añades tu modificador de característica a las tiradas de daño con tu mano secundaria.
- ▶ Luchador acrobático: Cuando un ataque con arma te apunta, puedes usar tu reacción para realizar una tirada de Destreza (Acrobacias) con el resultado de la tirada de ataque como CD. Si tienes éxito, no recibes daño.

RASGOS