



Alupo Peluso

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 2

CLASE Y NIVEL

Ladrón

TRASFONDO

Alupo

JUGADOR

Mediano Piesligeros

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

11

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+2

14

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6
- ☐ Arcanos -1
- ☒ Atletismo +2
- ☐ Engañar +2
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación +2
- ☐ Intimidar +2
- ☒ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +6
- ☐ Medicina -1
- ☐ Naturaleza -1
- ☒ Percepción +1
- ☐ Perspicacia -1
- ☒ Persuasión +4
- ☐ Religión -1
- ☒ Sigilo +6
- ☐ Supervivencia -1
- ☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+4

INICIATIVA

25

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 15

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Ballesta ligera +6 1d8 +4 perforante

Daga +6 1d4 +4 perforante

Daga +6 1d4 +4 perforante

Estoque +6 1d8 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURO

valiente y afortunado

RASGOS DE PERSONALIDAD

Un buen botín es la felicidad

IDEALES

Tengo un vínculo estrecho con los miembros de mi raza. Todos los medianos son mis hermanos. ¡Brindo por eso!

VÍNCULOS

Bebo y juego demasiado. La verdad es que nunca es demasiado

DEFECTOS

Mediano Piesligeros:

- Agilidad de los medianos
- valiente
- Afortunado
- Sigiloso por naturaleza

Picaro Nivel 2:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de ladrones

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 12
- Herramientas de ladrón
- Set de juego
- Pack de ladrón
- Petaca
- Moneda de dos caras
- 15 po

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alupo Peluso

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guapetón

APARIENCIA



APARIENCIA

Soy un mediano ladrón. Me gusta robar, apostar y jugar lo robado. Esto da lugar a un círculo vicioso donde también está mi adorada rubia. Robar, beber, jugar y amar (hay que cuidar el lenguaje) y volver a empezar (no me refiero a la del oscar). Como puedes ver el humor malo va conmigo por donde quiera que voy. Alupo Peluso, ese soy yo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Agilidad de los medianos: Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ valiente: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ Afortunado: Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- ▶ Sigiloso por naturaleza: Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.
- ▶ 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 Escondarse.
- ▶ 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
- ▶ 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 germania. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS