

FUERZA
0
10

DESTREZA
+2
15

CONSTITUCIÓN
0
10

INTELIGENCIA
+1
12

SABIDURÍA
+2
14

CARISMA
+3
16

Fuerza 0

Destreza +4

Constitución 0

Inteligencia +3

Sabiduría +2

Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +2

Arcanos +1

Atletismo 0

Engañar +5

Historia +1

Interpretación +3

Intimidar +3

Investigación +3

Juego de Manos +6

Medicina +2

Naturaleza +1

Percepción +6

Perspicacia +4

Persuasión +3

Religión +1

Sigilo +4

Supervivencia +2

Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Desarmada	+2	+1
Espada corta	+4	1d6 +2 perforante
Ballesta de mano	+4	1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Tu comportamiento es inusual para la adusta de tu raza, y sus integrantes lo encuentran molesto en el mejor de los casos, e inestable y potencialmente loco en el peor. No puedes evitar coger monedas extra cuando nadie te está vigilando y así aumentar tu riqueza personal.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Eres honorable, no robas a nadie que no haya tratado de engañarte o herirte.

IDEALES

Guardas registro de las deudas y préstamos, tratando de saldarlos o reclamándolos en cuanto tienes oportunidad.

VÍNCULOS

Encuentras difícil rechazar una apuesta.

DEFECTOS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Set de juego

Idiomas:

Común, gnomo, infracomún, germanía

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

belt pouch containing 15 gp, crowbar, dark common clothes including a hood, explorer's kit, hand crossbow (with 20 bolts), shortsword, thieves' tools.

EQUIPO

Gnomo de las profundidades:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Idiomas
- Camuflaje pétreo
- Visión en la oscuridad superior

Picaro Nivel 4:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional: 2d6
- Jerga de Ladrones
- Maestro de la Intriga
- Maestro de la Táctica

RASGOS Y ATRIBUTOS

Jimjar ootA

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

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 gnomo: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común, gnómico e Infracomún.
- ▶ Camuflaje pétreo: Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderte si estás en terrenos rocosos.
- ▶ Visión en la oscuridad superior: Tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 120 pies.
- ▶ 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.
- ▶ Maestro de la intriga: Puedes imitar sin equivocarte el dialecto y el acento de una criatura a la que hayas oído hablar durante como mínimo 1 minuto, lo que te permite hacerte pasar por hablante nativo de una zona concreta, siempre que sepas el idioma.
- ▶ Maestro de la Táctica: 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS