

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 (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

Desarmada +2 +1

Espada corta +4 1d6 +2 perforante

Ballesta de mano +4 1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUIROS

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

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

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

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

RASGOS Y ATRIBUTOS



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, Destrarse 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 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.