

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +4
- Constitución 0
- Inteligencia +3
- Sabiduría +2
- Carisma +3

HABILIDADES

- 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

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 4d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

16 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

EQUIPO

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

RASGOS DE PERSONALIDAD

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.

IDEALES

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

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Encuentras difícil rechazar una apuesta.

RASGOS Y ATRIBUTOS

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



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 gnomos:** 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, Destruirse 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 jerganía. 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.