



Deladrin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 1

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Huérfano

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +5
- Constitución +2
- Inteligencia +4
- Sabiduría 0
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +5
- Arcanos +2
- Atletismo 0
- Engañar +2
- Historia +2
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación +4
- Juego de Manos +5
- Medicina 0
- Naturaleza +2
- Percepción +4
- Perspicacia +2
- Persuasión 0
- Religión +2
- Sigilo +7
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

14 CA

+8 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+5	1d8 +3 perforante
Daga	+5	1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

Idiomas:

Común y Canto de Ladrones

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Herramientas de ladrón

EQUIPO

Digo francamente lo que otros insinúan o esconden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Voy a probar que merezco una vida mejor. (Cualquiera)

IDEALES

Nadie tendría que soportar una vida tan dura como la mía.

VÍNCULOS

Un oro me parece un montón de dinero, y haré casi cualquier cosa por más de eso.

DEFECTOS

Picaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional: 1d6
- Jerga de Ladrones

Notes:

- Alerta

RASGOS Y ATRIBUTOS

Deladrin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Te vistes para viajes, por lo que siempre parece que vienes de otro lugar, aunque no llevas distinciones de ningún tipo. Tratas de que simplemente nunca nadie te perciba. La discreción te ha salvado la vida demasiadas veces como para no preferir esta estrategia.

APARIENCIA



APARIENCIA

Creziste en las calles mendigando, robando y haciendo lo que fuera para sobrevivir. Fue hace poco que te contrataron para matar y sin remordimientos lo hiciste. Sin embargo, tu empleador te inculcó por lo que te diste a la fuga para nunca más volver atrás. Volverías a matar si el precio es justo, sobre todo si se trata de objetivos con privilegios como aquellos que tu nunca tuviste.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Alerta:** Siempre estás atento al peligro. Ganas un bonificador de +5 a la iniciativa. Mientras estés consciente no puedes ser sorprendido. Las criaturas que te ataquen sin que puedas verlas no reciben ventaja en sus tiradas de ataque por este motivo.
- ▶ **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 jerga. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS