

Shoji Matsuhira (Raúl)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 4

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

120r

JUGADOR

490

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza +1
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +3
- ☒ Inteligencia +5
- ☐ Sabiduría +2
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +2
- ☒ Atletismo +2
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☒ Investigación +4
- ☒ Juego de Manos +5
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +5
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión +2
- ☒ Sigilo +7
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 27

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
10 x shuriken	+5	1d4 +3 Perforante
Ninjatō derecha	+5	1d8 +3 perforante
Ninjatō izquierda	+5	1d8 +3 perforante
Ballesta de mano	+5	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Herramientas de ladrón
Kit de venenos (fabricar veneno 50 pp,
10(veneno) +2) veneno: tira salvación
constitucion 1d4 de veneno 1 minuto

5 viales

20 virotes

Anillo proteccion +1ca y tira salvación
(Matsu)
5 ppt

EQUIPO

Siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen. Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal)
Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuera, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)

IDEALES

Alguien que amaba murió a causa de un fallo que cometí. No volverá a pasar.

VÍNCULOS

Cuando las cosas se ponen feas, doy la vuelta y corro.

DEFECTOS

Pícaro Nivel 4

- Acción astuta

- Asesinar

- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6

- Jerga de ladrones

Dotes:

- Combatiente con dos armas

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Orco, elfico, común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Shoji Matsuhiro (Raúl)

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Shoji Matsuhiro nació en el seno de una familia noble en una lejana tierra de oriente, durante muchos años estas tierras estuvieron en guerra hasta que el clan Shoji logró llevar la paz. El clan está formado por grandes estrategas y guerreros, de ideales nobles.

Durante muchos años la paz reino y los gobernantes se acostumbraron a vivir con tranquilidad. Una noche, el castillo del emperador del Clan fue atacado por un grupo de asesinos, dando muerte a los miembros más importantes del clan.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Combatiente con dos armas: Ganas +1 a tu CA cuando estás empuñando varias armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano. Puedes combatir con dos armas aunque no sean ligeras. Puedes envainar y desenvainar dos armas a una mano en aquellas circunstancias en las que antes solo podías hacerlo con una.

► 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.

► Asesinar: A partir de nivel 3, eres especialmente mortífero cuando consigues sorprender a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo ningún turno en el combate actual. Además, cualquier impacto contra una criatura sorprendida será automático...

► 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 solo puede entender otra criatura que conozca la germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS