



Mina Lee

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 2

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+1

13

**CONSTITUCIÓN**

0

10

**INTELIGENCIA**

+2

15

**SABIDURÍA**

0

10

**CARISMA**

+3

16

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

**HABILIDADES**

- Acrobacias +1
- Arcanos +4
- Atletismo 0
- Engañar +3
- Historia +2
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación +4
- Juego de Manos +1
- Medicina 0
- Naturaleza +2
- Percepción 0
- Perspicacia +4
- Persuasión +7
- Religión +2
- Sigilo +3
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA      +1 INICIATIVA      30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 208

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

| NOMBRE                            | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|-----------------------------------|--------|-----------|
| ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS |        |           |

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**Picaro Nivel 2:**

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de ladrones

**Dotes:**

- Iniciado de Strixhaven

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mina Lee

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Iniciado de Strixhaven: Has estudiado algo de teoría mágica y has aprendido algunos hechizos asociados con la Universidad de Strixhaven. Elige uno de los siguientes Colegios de Strixhaven: Lorehold, Prismari, Quandrix, Silverquill o Witherbloom. Aprendes dos trucos y un hechizo de primer nivel según la universidad que ...
- ▶ 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 Esconderte.
- ▶ 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 germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS