



Mina Lee

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 2

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Amazona

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ 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

HABILIDADES

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 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

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

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

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 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 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 jerganía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS