



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 NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS	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	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