



Grayson wildemere
NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 1

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
10

DESTREZA
+2
14

CONSTITUCIÓN
+1
12

INTELIGENCIA
+1
12

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
+3
16

- Fuerza 0
 - Destreza +4
 - Constitución +1
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría 0
 - Carisma +3
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
 - Arcanos +3
 - Atletismo 0
 - Engañar +3
 - Historia +3
 - Interpretación +3
 - Intimidar +3
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +4
 - Medicina 0
 - Naturaleza +1
 - Percepción +2
 - Perspicacia +4
 - Persuasión +5
 - Religión +1
 - Sigilo +6
 - Supervivencia 0
 - Trato con Animales 0
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Picaro Nivel 1:

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

Dotes:

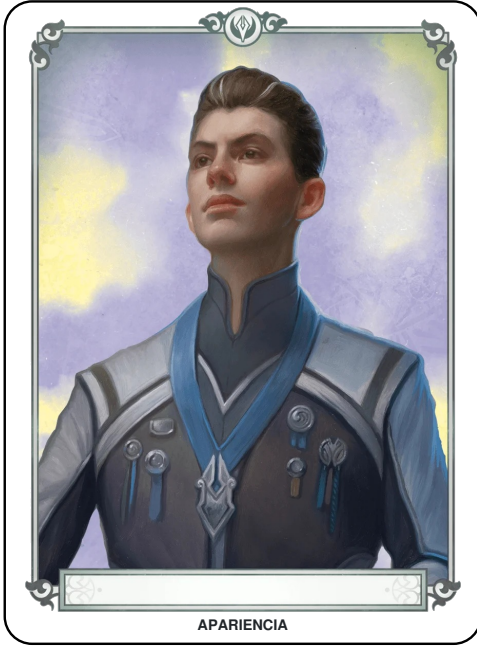
- Lanzador ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

Grayson Wildemere

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Lanzador ritual:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Tienes un libro que comienza con dos conjuros de nivel 1 de tu elección de esa clase que puedes lanzar como rituales. Puedes añadir a tu libro otros conjuros que estén escritos (en libro o pergamino) gastando 2 horas y 50 po.
- ▶ **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