



Grayson wildemere
NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 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 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Pícaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional: 1d6

- Jerga de ladrones

Dotes:

- Lanzador ritual

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

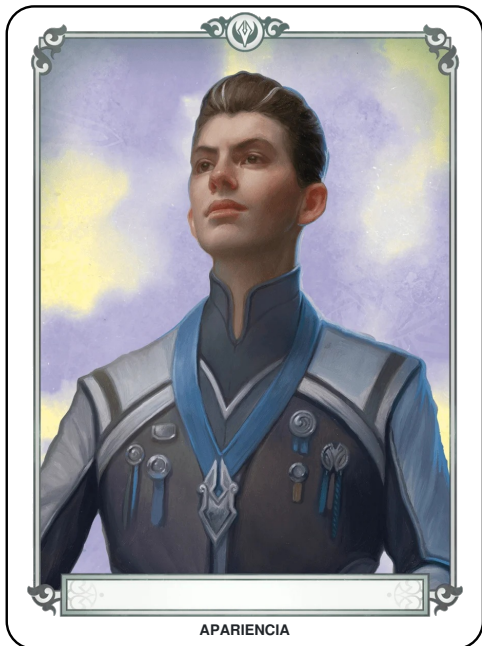
EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Grayson Wildemere

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



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