

# LIMONELLA VINEWOOD

ESPADACHÍN **4**

<b>ASCENDENCIA</b> Sátiro (Elfo)	<b>BAGAJE</b> Noble
<b>JUGADOR</b> Vicpro16	<b>ALINEAMIENTO</b> Legal neutral
<b>IDIOMAS</b> Común, Elfico, Enano, Felico, Infernal, Silvano, Goblin	
<b>EDAD</b> 27 años	<b>EXPERIENCIA</b>
<b>VELOCIDAD</b> 40 pies	<b>PERCEPCIÓN</b> +10

## PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

<b>FUERZA</b>	MODIFICADOR	<b>DESTREZA</b>	MODIFICADOR	<b>CONSTITUCIÓN</b>	MODIFICADOR
<b>FUE</b> 8	-1	<b>DES</b> 20	+5	<b>CON</b> 12	+1
<b>INTELIGENCIA</b>	MODIFICADOR	<b>SABIDURÍA</b>	MODIFICADOR	<b>CARISMA</b>	MODIFICADOR
<b>INT</b> 16	+3	<b>SAB</b> 14	+2	<b>CAR</b> 16	+3

## HABILIDADES

<b>ACROBACIAS</b>	<b>ARCANOS</b>	<b>ARTESANÍA</b>
DES +13 EX	INT +9 EN	INT +3
<b>ATLETISMO</b>	<b>DIPLOMACIA</b>	<b>ENGAÑO</b>
FUE -1	CAR +9 EN	CAR +9 EN
<b>INTERPRETACIÓN</b>	<b>INTIMIDACIÓN</b>	<b>LATROCINIO</b>
CAR +3	CAR +9 EN	DES +11 EN
<b>MEDICINA</b>	<b>NATURALEZA</b>	<b>OCULTISMO</b>
SAB +8 EN	SAB +2	INT +3
<b>RELIGIÓN</b>	<b>SABER</b>	<b>SIGILO</b>
SAB +8 EN	INT +9 EN	DES +11 EN
<b>SOCIEDAD</b>	<b>SUPERVIVENCIA</b>	
INT +9 EN	SAB +2	

## ATAQUES

**ESPADA ROPERA** ➤ +11 a impactar. 1d6 -1 de daño Per (Desarme, Letal, Sutil)

**DAGA** ➤ +11 a impactar. 1d4 -1 de daño Per (Ágil, Arrojadiza, Sutil, Versátil Cor)

**HAMBRE DE LA PARCA** ➤ +12 a impactar. 1d8 +5 de daño Per (Ágil, Arrojadiza, Sutil, Versátil Cor)

## DEFENSAS

<b>PUNTOS DE GOLPE</b>	<b>CLASE DE ARMADURA</b>	<b>ESCUDO</b>
ACTUALES <b>50</b> MÁXIMOS	<b>21</b> ARMADURA LIGERA	+1 <b>3</b> <b>6 (3)</b> CA DUREZA PG (UR) / ACTUAL

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<b>FORTALEZA</b>	MODIFICADOR	<b>REFLEJOS</b>	MODIFICADOR	<b>VOLUNTAD</b>	MODIFICADOR
<b>FOR</b> EX +9		<b>REF</b> EN +11		<b>VOL</b> EN +8	

## COMPETENCIAS CON EQUIPO

**ENTRENADO** Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Ataques sin arma, Defensa sin armadura

**EXPERTO**

**MAESTRO**

**LEGENDARIO**

Tinacia



El Culto del Sol Haeco

## APARIENCIA

1,75 metros



## HISTORIA DEL PERSONAJE

Horóscopo: Aries  
Cumpleaños: 16 de Arikt (Abril)

## EQUIPO

- Cuero tachonado CA 2
- Rodela CA 1
- Mapa topográfico
- Compás
- Catalejo
- Linterna sorda
- Antorcha
- \*\*-----Monedero-----\*\*

\* 64 Oros

\*\*-----Bolsa de contención (25 de peso)-----\*\*

- \* Invitación de oro Cratford
- \* Colgante de Kubeshmi (Diosa de la suerte)
- \* Saco de dormir

# LIMONELLA VINEWOOD

ESPADACHÍN 4

Tinacia



El Culto del Sol Negro

## NOTAS

## DOTES

### APTITUDES DE ASCENDENCIA

**VISIÓN EN LA PENUMBRA** Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignoras el estado de oculto debido a la luz tenue.

### RASGOS DE CLASE

**ELEGANCIA** Te importa tanto la forma de conseguir algo como el hecho de ser el primero en conseguirlo. Cuando llevas a cabo una acción con especial bravura, puedes aprovechar este momento de brío para realizar maniobras espectaculares y letales. Este estado de brío se llama elegancia.

**ESGRIMISTA** Te mueves con cuidado, fintando y creando falsas aperturas para llevar a tus enemigos a ataques inoportunos. Estás entrenado en Engaño. Obtienes elegancia durante un encuentro cada vez que consigas Fintar o Crear una distracción contra un enemigo.

**IMPACTO PRECISO** Golpeas con estilo. Cuando tengas elegancia y golpees con un arma cuerpo a cuerpo ágil o sutil o con un ataque sin arma ágil o sutil, infliges 2 de daño de precisión adicional. Si el golpe forma parte de un remate, el daño adicional es 2d6 de daño de precisión - 2 de daño de precisión adicional (2d6 si es un remate)

**VELOCIDAD VIVAZ** Cuando has causado impresión, te mueves incluso más rápido de lo normal y recorres el campo de batalla a una velocidad increíble. Aumenta el bonificador por estatus a tus Velocidades cuando tengas elegancia a un bonificador por estatus de +10 pies (3 m).

## DOTES

**ELFO ÁGIL** Tus músculos están bien entrenados. Tu velocidad se incrementa en 5 pies (1,5 m).

**ESQUIVA ÁGIL** Esquivas ágilmente obteniendo un bonificador de +2 de circunstancia a tu CA contra el ataque que desencadena esta reacción.

**GRACIA CORTESANA** Puedes utilizar Sociedad para Causar impresión en un noble, así como Disfrazarse para pretender que eres un noble si no lo eres. Si quieres disfrazarte como un noble específico, tendrás que utilizar Engaño para Disfrazarte de la forma normal, y después Mentir cuando sea necesario.

**HACER ACROBACIAS POR DETRÁS** Tus piruetas pillan a tu enemigo con la guardia baja. Cuando Pasas haciendo acrobacias con éxito, el enemigo al que has Pasado haciendo acrobacias queda desprevenido contra el siguiente ataque que hagas antes del final de tu turno.

**LEER LOS LABIOS** Si conoces el idioma, intentas leer los labios de alguien. Si estás tranquilo, puedes hacerlo En modo encuentro o si es una proeza más difícil, quedas fascinado y desprevenido durante cada asalto y debes hacer una prueba de Sociedad para leer con éxito los labios de alguien.

**LENGUAJE DE SIGNOS** Aprendes los lenguajes de signos asociados a los idiomas que conoces, lo que te permite hacer signos y entenderlos. Los lenguajes de signos típicamente requieren las dos manos para transmitir conceptos más complejos, y son más bien visuales que auditivos.

**OJO PARA LOS NÚMEROS** Has aprendido a calcular a ojo, estimando rápidamente el número de objetos en un grupo con relativa precisión con sólo un vistazo. Conoces inmediatamente el número de objetos visualmente similares en un grupo que puedas ver, redondeando al primer dígito del número total.

**PIES LIGEROS** Te mueves más rápidamente a pie. Tu Velocidad se incrementa en 5 pies (1,5 m).

**REMATADOR CONFIADO** Usas tu elegancia para realizar un ataque que atraviesa las defensas de tu enemigo. Asesta un Golpe con un arma o un ataque sin arma que aplicaría tu daño de impacto preciso. Si falla, inflige la mitad de tu daño de impacto preciso. El tipo de daño corresponde al del arma o ataque sin arma usado.

**RÉPLICA OPORTUNA** Sacas ventaja de la oportunidad que te brinda el ataque fallido de tu enemigo. O bien realizas un Golpe cuerpo a cuerpo contra el enemigo desencadenante o intentas Desarmarlo del arma que utilizó para el golpe.

**VIDA AFORTUNADA** Cuando te acecha el peligro, tienes una extraña habilidad para salir airoso. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de salvación desencadenante.