

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza -1
 - Destreza +4
 - Constitución +2
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría +1
 - Carisma 0

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 32

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 308

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+4	1d6 +2 perforante
Arco corto	+6	1d6 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Kit de envenenador, Kit de herborista

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Herramientas de ladrón
- Kit de herborista
- Kit de envenenador
- Mochila
- Poción curativa (4d4+4)
- Poción de veneno (aparenta ser de salud)
- Saquito de componentes
- Diario de aventurero con un kit de 10 plumas
- Bolsa con 1000 pelotitas de metal
- 10 pies de cuerdata
- Campanita
- Linterna encapuchada
- 2 frascos de aceite
- Contenedor de agua
- 50 pies de cuerda

Recetas:

- Poción de curación
- Poción de preparar

RASGOS Y ATRIBUTOS

Picaro Nivel 1:

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

Guerrero Nivel 2:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Notes:

- Duelista defensivo

Zhurim

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un hombre veterano cubierto en ropas oscuras exóticas, que emana un aire de peligro a todo aquel que no le conoce. Sus ojos nunca revelan miedo alguno.

APARIENCIA



APARIENCIA

Los Anjins de Armora son investigadores de las sombras, entrenados para lograr taclear todo tipo de situaciones. Mucha gente de Armora ni siquiera sabe que existen, esto hablará de la habilidad que tienen para no revelarse. Zhurim era uno de ellos, puesto que ya no se encuentra activo. Sin embargo, sus habilidades serán de bastante utilidad para su trabajo actual.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Duelista defensivo:** Cuando estás empuñando un arma sutil con la que seas competente y otra criatura te impacte con un ataque cuerpo a cuerpo, podrás utilizar tu reacción para sumar tu bonificador por competencia a tu CA a efectos de este ataque. Con suerte, conseguirás que falle.

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

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso

► **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $1d10 +$ tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS