

**FUERZA**

-1

8

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

-1

9

**CARISMA**

+2

15

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza -1
- Destreza +5
- Constitución +3
- Inteligencia +2
- Sabiduría -1
- Carisma +2

**HABILIDADES**

- Acrobacias +3
- Arcanos 0
- Atletismo +1
- Engañar +4
- Historia 0
- Interpretación +2
- Intimidar +4
- Investigación 0
- Juego de Manos +7
- Medicina -1
- Naturaleza 0
- Percepción +1
- Perspicacia +1
- Persuasión +2
- Religión 0
- Sigilo +7
- Supervivencia -1
- Trato con Animales -1

**INSPIRACIÓN**

0

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+2

14 CA      +3 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 208

ÉXITOS 000

FALLOS 000

**SALVACIONES DE MUERTE**

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco corto	+5	1d6 +3 perforante
Espada corta	+5	1d6 +3 perforante
Daga	+5	1d4 +3 perforante
Daga	+5	1d4 +3 perforante
Ballesta ligera	+5	1d8 +3 perforante

11 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**

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

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

- Cuero CA 11
- Set de juego
- Herramientas de ladrón

Equipo de ladrón:

- una mochila
- 10 pies de hilo
- una campana
- 5 velas
- una palanca
- un martillo
- 10 pitones
- una linterna con capucha
- 2 frascos de aceite
- raciones para 5 días
- un yesquero
- un odre de agua
- El paquete también tiene 50 pies de cuerda de cáñamo atada a un lado de la misma.
- 40 Abrojos
- Espejo de Acero
- Gancho
- 6 p.o

**EQUIPO**

La primera cosa que hago en un lugar nuevo es tomar nota de las ubicaciones de todo lo valioso, o donde podrían estar ocultas dichas cosas. Soy increíblemente lento en fiarme de alguien. Aquellos que parecen los más justos a menudo tienen más que ocultar.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Libertad. Las cadenas están hechas para romperse, así como aquellos que las forjan. (Caótico)

**IDEALES**

Seré el ladrón más grande que jamás haya existido.

**VÍNCULOS**

Cuando veo algo valioso, no puedo pensar en nada más que en la forma de robarlo.

**DEFECTOS**

**Semiefro:**

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

**Picaro Nivel 2:**

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

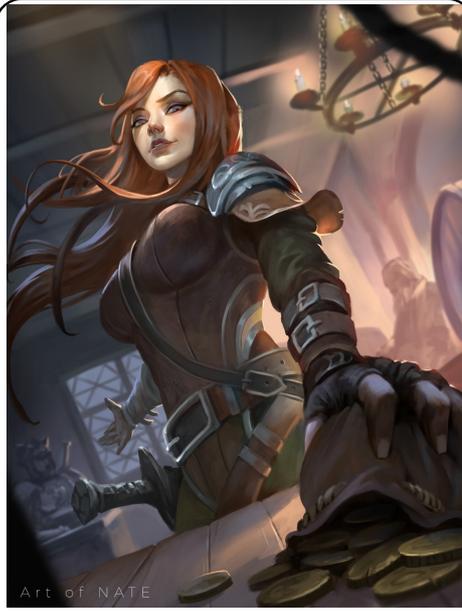
**RASGOS Y ATRIBUTOS**

# Aithaea

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mide 1.60m y es de complexión delgada. Su cabello es largo y anaranjado con un largo flequillo lateral que cae sobre el lado izquierdo de su cara, que aunque no llega a tapar del todo su ojo, sí que logra disimular una cicatriz alargada que tiene en la frente de cuando le habían tendido la emboscada. De ojos grisáceos y forma almendrada, bien enmarcados con unas cejas cuyo arco, alto, le dan un aspecto de villana. Su nariz es pequeña y respingona. Y sus labios son ligeramente carnosos y con un arco de cupido bastante marcado que, al sonreír, auguran que nada bonito va a salir por ellos.

APARIENCIA



Art of NATE

APARIENCIA

Abandonada al nacer, se crió en un hogar para huérfanos en la pequeña ciudad de viento. Ni qué decir que la vida allí no fue fácil... Aprendió pronto a desconfiar, incluso si se trataba de gente a la que consideraba amigos. Aunque al final, tampoco podía culparles porque solo buscaban su propia supervivencia.

En teoría, allí se ocupaban de su protección y alimentación, pero la cruda realidad era que si eras lenta te quedabas sin comer. Y si tenías algo que llamase la atención del resto y no tenías forma de protegerlo, también podías ir despidiéndote de ello, así que aprendió a defenderse a ella misma y a sus cosas.

Con la llegada de la adultez ya no había cabida para ella en el hogar, así que tuvo que empezar a buscarse la

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▶ **Ancestro feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▶ **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 Esconderte.

▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS