

Personaje: **Oliver Tinaja** Jugador/a: _____ PUNTOS DE SUERTE
Edad: **32** Género: **masculino** Mano Diestra: _____
Compleción: **normal** Altura: **1,18m** Peso: **48k**
Especie/Cultura: **Mediana** Clase: **Ladrón (Ratero)**
Deidad/Orden: **Gremio del Resplandor Dorado** Rango: **1**
Origen: **Portobruma, ciudad del Lago de las Cinco Comarcas**



FUE **9**
CON **15**
TAM **8**
DES **18**
INT **14**
POD **13**
CAR **11**

CARACTERÍSTICAS Y ATRIBUTOS

LOCALIZACIONES DE GOLPE

Id20	Piezas armadura	PA	PG	(L,S,G)
1-3 Pierna Der.	Espinilleras de	3	5	
4-6 Pierna Izq.	cuero reforzado	3	5	
7-9 Abdomen	Peto de cuero	3	6	
10-12 Pecho	reforzado	3	7	
13-15 Brazo Der.	Brazales de	3	4	
16-18 Brazo Izq.	cuero reforzado	3	4	
19-20 Cabeza	Capucha cuero ref.	3	5	

Penalizad.

Iniciativa

-3

Escudo - tipo y cobertura

Esquiva grácil: con armadura Ligera y sin sobrecarga, +1 Pto Acción extra para evadir o parar y solo acaba en tierra si falla al evadir un ataque a distancia.

Ptos de Acción Modific. de Daño Modific. de Exp. Ritmo Curación Tasa Movim. Bono Iniciativa

3

-1D2

0

3

4m

16

ESTILOS DE COMBATE (FUE+DES)

Estilo % **Armas Incluidas**
Ladrón **52** (Espadas corta, ancha, larga y alfanje, porra, daga, cuchillo, garrote, dardos, honda, arco corto y ballesta de mano)

Matar en silencio: solo en un ataque sorpresa, te permite silenciar a la víctima durante toda la ronda; si consigues una herida seria/grave, la víctima falla su tirada de aguante

Arma	Daño	Tam/Pot	Alcance	PA / PG	Efectos	CAR	Rasgos	Recarga
Espada corta	1D6 -1D2	M	C	6 / 8	Desangrar, empalar	1		
Daga	1D4+1 -1D2	P	C	6 / 8	Empalar	1		
Porra	1D6 -1D2	M	C	4 / 4	Aturdir localiz., empujar	1		
Honda	1D8	G	10/150/300	1 / 2	Aturdir localización			3

HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	Básico	%
Atletismo	FUE+DES	52
Bailar	DES+CAR	34
Cantar	CAR+POD	24
Conducir Carros	DES+POD	31
Costumbres	INT x2	68
Engañar	INT+CAR	50
Influencia	CAR x2	22
Montar	DES+POD	31
Nadar	FUE+CON	24
Ocultar	DES+POD	41
Pelea	FUE+DES	27
Percepción	INT+POD	57
Perspicacia	INT+POD	42
Primeros Aux.	INT+DES	32
Región	INT x2	33
Remar	FUE+CON	24
Sigilo	DES+INT	67

HAB. DE RESISTENCIA

Habilidad	Básico	%
Aguante	CON x2	40
Evadir	DES x2	71
Músculo	FUE+TAM	17
Voluntad	POD x2	36

HAB. PROFESIONALES

Habilidad	Básico	%
Artesanía: cocinar		37
Callejeo		34
Comercio		35
Disfraz		40
Forzar Cerraduras		41
Trucos de Manos		54
Idiomas	(INT+CAR)	%
Lengua nativa	Mediano	65
Lengua común		65
Jerga de los ladrones		68

PASIONES

	%
Lealtad a la Comarca Oriental	57
Amor por los frutos de la tierra	56
Egoísta	56
Juramento al Gremio de Ladrones	57

PUNTOS MÁGICOS

activos:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

RASGOS MEDIANOS

Resistencia a la Magia Arcana

- Resistirla le resulta 1 nivel más fácil.

Resistencia al Veneno

- Tiradas de Aguante 1 nivel más fácil.

Sigiloso

- Si lleva armadura ligera, pruebas de sigilo 1 nivel más fácil.

Tolerancia a la Temperatura (pies)

- No sufren los cambios de temperatura por su costumbre de ir siempre descalzos.

FATIGA

Recuperación

Nivel actual _____
Habilidades _____
Movimiento _____
Iniciativa _____
Ptos de Acción _____

