

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

+4

19

- ☐ Fuerza +4  
☒ Destreza +11  
☐ Constitución +4  
☒ Inteligencia +7  
☒ Sabiduría +9  
☐ Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +11  
☐ Arcanos +1  
☐ Atletismo +4  
☒ Engañar +10  
☐ Historia +1  
☐ Interpretación +4  
☐ Intimidar +4  
☐ Investigación +1  
☐ Juego de Manos +5  
☐ Medicina +3  
☐ Naturaleza +1  
☒ Percepción +15  
☐ Perspicacia +3  
☒ Persuasión +16  
☐ Religión +1  
☒ Sigilo +17  
☐ Supervivencia +3  
☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+6

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 192

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

Estoque huerfani...  
Daga

BONIF.

+14  
+11

DAÑO/TIPO

1d8 +8 perforante  
1d4 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Picaro Nivel 20:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Elusivo
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Golpe de suerte
- Jerga de ladrones
- Manos rápidas
- Mente resbaladiza
- Reflejos de ladrón
- Sentido ciego
- Sigilo supremo
- Talento fiable
- Trabajo en el segundo piso
- Usar objetos mágicos

RASGOS Y ATRIBUTOS

25

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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, Destabarse o Esconderse.
- ▶ **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: 4d6
- ▶ **Elusivo:** Eres tan escurridizo que será raro que un atacante pueda tomar el control de la situación. Ninguna tirada de ataque hecha contra ti tendrá ventaja mientras no estés incapacitado.
- ▶ **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedes ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.
- ▶ **Evasión:** Cuando estás sujeto a un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, si tienes éxito en la tirada de salvación no recibes daño y si fallas, solo recibes la mitad.
- ▶ **Golpe de suerte:** Una vez por descanso breve o prolongado, si tu ataque no impacta a un objetivo que esté a tu alcance, puedes convertir el fallo en un impacto. También, si fallas una prueba de característica, puedes considerar el resultado de la tirada de 1d20 como 20.
- ▶ **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.
- ▶ **Manos rápidas:** Puedes usar la acción adicional que te concede tu rasgo Acción astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos) y, usando tus herramientas de ladrón, desactivar una trampa o abrir un cerrojo, o para realizar la acción de usar un objeto.
- ▶ **Mente resbaladiza:** Has adquirido una gran fortaleza mental. Obtienes competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría.
- ▶ **Reflejos de ladrón:** Te has convertido en un experto en tender emboscadas y en escapar del peligro. Tienes dos turnos durante la primera ronda de cualquier combate. Realizas tu primer turno en el momento de tu iniciativa con normalidad, y el segundo turno con tu iniciativa menos 10. No puedes usar este rasgo cuando e...
- ▶ **Sentido ciego:** Si eres capaz de oír, estás al tanto de dónde se encuentra cualquier criatura que esté escondida o sea invisible a menos de 10 pies de ti.
- ▶ **Sigilo supremo:** Tienes ventaja en una prueba de Destreza (Sigilo) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.
- ▶ **Talento fiable:** Has refinado tus habilidades hasta acercarte a la perfección. Cuando hagas una prueba de característica que te permita sumar tu bonificador por competencia, si sacas 9 o menos en 1d20 puedes considerarlo como si fuera 10.
- ▶ **Trabajo en el segundo piso:** Obtienes la capacidad de escalar más rápido de lo normal. Escalar no te cuesta ningún movimiento adicional. Además, cuando haces un salto corriendo, la distancia que cubres aumenta tantos pies como tu modificador por Destreza.
- ▶ **Usar objetos mágicos:** Has aprendido lo suficiente sobre trabajar con magia como para poder improvisar el uso de objetos incluso si no están pensados para ti. Ignoras todos los requisitos de clase, raza y nivel de los usos de los objetos mágicos.