



Yeiden

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 3

CLASE Y NIVEL

Mamushka

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Chiro777

JUGADOR

2

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**  
-1  
8**DESTREZA**  
+3  
17**CONSTITUCIÓN**  
+2  
14**INTELIGENCIA**  
+1  
13**SABIDURÍA**  
+2  
14**CARISMA**  
-1  
9

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+5
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+3
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+5
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+1
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+5
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+1
<input type="radio"/> Religión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+7
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

**INSPIRACIÓN**  
+2**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

14

+3

35

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+1	1d8 -1 perforante
Arco corto	+5	1d6 +3 perforante
Rifle de cerrojo	+7	2d10 +3 Perforan...
Dagax2	+1	1d4 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Paquete de ladrón
- Herramientas de ladrón

Golpeo al menor insulto.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. No robo a otros de mi grupo. (legal)

IDEALES

Seré el ladrón más grande que jamás haya existido.

VÍNCULOS

Una persona inocente está en la cárcel por un crimen que cometí. Y no me arrepiento de ello.

DEFECTOS

Mamushka:

- Edad
- Garras (Forma Tanuki)
- Visión Nocturna
- Salvaje
- Idiomas
- Tanuki
- Escurridizo (Forma Tanuki)
- Mordisco
- Astuto
- ¡POOFF!

Pícaro Nivel 3:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Competencias adicionales
- Jerga de Ladrones
- Puntería excelente: Daño adicional +2
- Tiro con arco

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común/ elílico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Pueden vivir hasta 300 años, adoptan a una forma adulta a los 30 años. No envejecen como tal. Y una vez que hayan pasado la adolescencia después de los 18 años ya no crecen tampoco.
- ▶ **Garras (Forma Tanuki):** Poseen garras usándolas como arma natural, causando  $1d6 + DES +$  bono de competencia de daño de perforante en ataques desarmados.
- ▶ **Visión Nocturna:** Puede 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.
- ▶ **Salvaje:** Tienes una percepción muy afinada. Disfrutas de ventaja en las tiradas que están relacionados con la identificación de trampas y riesgos del entorno.
- ▶ **Idiomas:** Puede hablar, leer y escribir en 3 idiomas de tu elección.
- ▶ **Tanuki:** Puedes usar tu acción para transformarte en un mapache. Tus estadísticas no cambian, tu tamaño en forma de mapache cambia a 60cm. Cualquier equipo que lleves o que transportes se adapta a ti con la nueva forma. El aspecto humanoide y de mapache mantienen tu ser. mantienen el sexo y tienes similit...
- ▶ **Escurridizo (Forma Tanuki):** Estando en la forma mapache, eres escurridizo y te mueves rápido, tienes ventaja en las pruebas de habilidad (DES) Sigilo y Juegos de Manos.
- ▶ **Mordisco:** Tus colmillos son letales y puedes morder con ellos (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño  $1d6 + FUE$  perforante), eres competente con ellos.
- ▶ **Astuto:** Tienes competencia en dos de las siguientes habilidades: Engaño, Acrobacia, Perspicacia o Sigilo.
- ▶ **¡POOF!** Puedes dejar un señuelo en el último lugar donde hayas pisado, este señuelo es idéntico a ti pero mide 5cm menos, en su cabeza hay una hoja verde de un árbol, el señuelo se queda quieto y cualquiera que se le acerque el señuelo lo observa otorgándole visión de la criatura que se acerca (visión 20...).
- ▶ **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, Destrañarse 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 2d6
- ▶ **Competencias adicionales:** obtienes competencia con armas de fuego.
- ▶ **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 solo puede entender otra criatura que conozca la germania. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.
- ▶ **Puntería excelente:** A nivel 3, si no te mueves durante tu turno, obtienes un bonificador de +2 como daño adicional a tus ataques realizados con armas de fuego. Este daño aumenta en los niveles 8, 13 y 17. Adicionalmente, obtienes el estilo de combate Tiro con arco, el cual también funcionará para tus armas de fuego.
  - Daño adicional +2
- ▶ **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.