



Yeiden

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 3

CLASE Y NIVEL

Mamushka

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Chiro777

JUGADOR

2

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

-1

9

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +1
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +5
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +6
- ☒ Perspicacia +4
- ☒ Persuasión +1
- ☐ Religión +1
- ☒ Sigilo +7
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

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

EQUIPO

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
- ¡POOF!

Picaro Nivel 3:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

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/ elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



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 similitud...
- ▶ **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 otorgándote 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, 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:  $2d6$
- ▶ **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 sólo puede entender otra criatura que conozca la germanía. 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.