

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +7
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +3
- ☐ Sabiduría +1
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +10
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +5
- ☒ Engañar +6
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☐ Investigación 0
- ☒ Juego de Manos +7
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +9
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +10
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+7

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 55

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 12
- Tatuaje de Agarre Retorcido

EQUIPO

Kitsune:

- Edad
- Tamaño
- Tipo de Criatura
- Forma Ascendente
- Visión en la oscuridad
- Artimañas del Zorro
- Astucia Kitsune
- Lenguaje en el Movimiento
- Cambiaformas
- Idiomas

Picaro Nivel 7:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 4d6
- Audacia galante
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de ladrones
- Juego de Pies Elegante

Dotes:

- Líder inspirador

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los kitsune maduran al mismo ritmo que los humanos, alcanzando la edad adulta alrededor de los 20 años. Pueden llegar a vivir hasta un milenio.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano. Los kitsune completamente crecidos miden entre 5 y 6 pies de altura.
- ▶ **Tipo de Criatura:** Eres un Humanoide.
- ▶ **Forma Ascendente:** Tienes el poder de asumir una forma mágica y ascendente. Como acción, puedes irradiar una luz blanca y brillante durante 1 minuto o hasta que termines el efecto como acción adicional. Esta luz penetra la oscuridad mágica, proyectando luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue por 10 pies ad...
- ▶ **Visión en la Oscuridad:** Puedes ver en luz tenue dentro de 60 pies de ti como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.
- ▶ **Artimañas del Zorro:** Conoces los trucos Saber Druidico y Crear Ulla. Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu característica de lanzamiento de conjuros para estos trucos (elige cuando selecciones esta raza).
- ▶ **Astucia Kitsune:** Tienes competencia en las habilidades Engaño y Sigilo.
- ▶ **Lenguaje en el Movimiento:** Puedes articular ideas a través del movimiento, además del habla. Si pasas 1 minuto moviendo tus colas y orejas, puedes comunicar un mensaje simple, que puede ser contrario a cualquier palabra que estés diciendo en voz alta. Esta comunicación es indetectable para cualquier criatura que no hable K...
- ▶ **Cambiaformas:** Como acción, puedes transformarte en la forma de un zorro. Cuando lo haces, tu ropa y equipo se fusionan con tu forma, y no obtienes beneficios de ellos mientras estás transformado. Tú determinas los detalles de tu apariencia en forma de zorro, incluido el color y el tamaño (eligiendo entre Dimin...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común, Kitsune y otro idioma que tú y tu Director de Juego acordéis que es apropiado para tu personaje.
- ▶ **Líder Inspirador:** Obtienes los siguientes beneficios: Incremento de Característica. Incrementa tu puntuación de Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Interpretación Alentadora. Cuando finalizas un descanso corto o largo puedes llevar a cabo una interpretación inspiradora: un discurso, una canción ...
- ▶ **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, Destrarse o Escondarse.
- ▶ **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
- ▶ **Audacia Galante:** Puedes añadir el modificador de Carisma a tus tiradas de iniciativa. Además, no necesitas ventaja en tu tirada de ataque para usar Ataque Furtivo si ninguna criatura además de tu objetivo está a 5 pies o menos de ti. Se te siguen aplicando el resto de reglas del rasgo de clase Ataque Furtivo.
- ▶ **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedas 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.
- ▶ **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 germania. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.
- ▶ **Juego de Pies Elegante:** Si en tu turno realizas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura, esta no podrá realizar ataques de oportunidad contra ti durante el resto de tu turno.