

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza +3
- ☒ Destreza +8
- ☐ Constitución +3
- ☒ Inteligencia +5
- ☐ Sabiduría +1
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +11
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo +3
- ☐ Engañar +3
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación +3
- ☒ Intimidar +9
- ☐ Investigación +2
- ☒ Juego de Manos +11
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +7
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +5
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 73

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Estoque +6 1d8 +3 perforante

Daga +8 1d4 +5 perforante

daga arrojadiza +8 1d4 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Pícaro Nivel 8:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 4d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de ladrones
- Manos rápidas
- Trabajo en el segundo piso

Dotes:

- Apresador

RASGOS Y ATRIBUTOS

17

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

- ▶ Apresador: Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura a la que estés agarrando. Puedes usar tu acción para intentar someter a un objetivo al que estés agarrando. Para ello, haz otra prueba de agarrar. Si tienes éxito, tanto tú como la criatura estaréis apresados hasta que el agarre finalice.
- ▶ 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 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
- ▶ 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 jerganía. 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.
- ▶ 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS