

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

18

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +9
- Constitución +1
- Inteligencia +6
- Sabiduría +1
- Carisma +4

HABILIDADES

- Acrobacias +13
- Arcanos +2
- Atletismo -1
- Engañar +12
- Historia +2
- Interpretación +8
- Intimidar +4
- Investigación +6
- Juego de Manos +13
- Medicina +1
- Naturaleza +2
- Percepción +9
- Perspicacia +9
- Persuasión +4
- Religión +2
- Sigilo +9
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 **CA** +5 **INICIATIVA** 30 **VELOCIDAD (PIES)**

Puntos de Golpe Máximos 34

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hoz	+11	1d6 +7 Acido
Hoz	+11	1d6 +7 veneno
Daga	+9	1d4 +5 perforante
Daga	+9	1d4 +5 perforante
Pistola	+5	1d10 +5 Perforan...

19 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Herramientas de ladrón, Juegos

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Eye of the Beholder
- Escoba voladora
- Capa de las Sombras
- Libro hecho a mano de notas familiares
- 100gp
- + 3gp (special)
- +200gp
- +78gp
- 50 gp
- 40gp
- 1 calcetín
- 2 sandwich
- Esmeralda dañada

Siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen. No presto atención a los riesgos de una situación. Nunca.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal)
Redención. Hay una chispa de bondad en todos. (Bueno)

IDEALES

Seré el ladrón más grande que jamás haya existido. Algo importante me fue sustraído y mi objetivo es robarlo de nuevo.

VÍNCULOS

Adicta a los duraznos/melocotones/chabacanos fermentados, no puede comer solo uno. Cuando veo algo valioso, no puedo pensar en nada más que en la forma de robarlo.

DEFECTOS

Mapach:

- Edad
- Tamaño
- Visión en la oscuridad
- Escaladores expertos
- Resiliencia
- Escondido
- Búsqueda de basura
- Idiomas

Picaro Nivel 9:

- Acción Astuta
- Ataque Furtivo: Daño adicional: 5d6
- Balconero
- Competencias
- Esquiva Asombrosa
- Evasión
- Golpe Astuto
- Jerga de Ladrones
- Maestría con Armas
- Manos Rápidas
- Pericia
- Pericia con Herramientas de Ladrón
- Puntería Certera
- Sigilo Supremo
- Talentos Fiables

Rasgos personalizados:

- Actriz

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Tengo un par de Sickles que son el arma insignia de mi familia, junto con un libro hecho a mano que incluye notas, consejos, manuales y narraciones de mis antepasadas que me inspiró a lograr mi objetivo

Hero Forge Miniature:

https://www.heroforge.com/load_config%3D5.29739420/

NOTAS ADICIONALES

Vengo de un linaje de ladrones famosos, los Cooper, desgraciadamente la fama parece solo aplicar a los machos de la familia, yo vengo a poner en alto a todas las mujeres de la familia que han sido grandes ladronas y han pasado desapercibidas, y de paso ser la mejor ladrona del mundo (o al menos mejor que mi primo lejano Sly)

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los mapach maduran rápidamente, alcanzando la adultez alrededor de los 8 años. A pesar de esto, tienen una esperanza de vida bastante promedio, siendo los más ancianos de entre ellos quienes viven apenas pasados los 60 años.
- ▶ **Tamaño:** Los mapach tienen una estatura entre 4 y 5 pies, y abarcan una variedad de constituciones, desde esbeltas hasta robustos, con un peso entre 90 y 160 libras. Tu tamaño es Mediano.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en condiciones de poca luz a una distancia de 60 pies de ti como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. No se pueden discernir colores en la oscuridad, sólo matices de gris. Los mapachs se sienten más cómodos bajo el manto de la noche.
- ▶ **Escaladores expertos:** Tienes una velocidad de ascenso de 20 pies.
- ▶ **Resiliencia:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra el veneno y en la resistencia al daño del veneno.
- ▶ **Escondido:** Tienes ventaja en las pruebas de Sigilo realizadas en condiciones de poca luz y oscuridad.
- ▶ **Búsqueda de basura:** Eres competente con las herramientas de artesano. Además, tienes la posibilidad de construir versiones toscas, pero funcionales, de elementos comunes utilizando materiales presentes en tu entorno. Puedes dedicar 10 minutos a convertir estos materiales en cualquier herramienta o pieza de equipo de...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Birdfolk y Mapach.
- ▶ **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:** Sabes como golpear sutilmente y aprovecharte de un enemigo distraído. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que impactas con un ataque en cuya tirada de ataque tuvieras ventaja. Este ataque debe haber sido hecho con un arma sutil o a distancia. No necesitas...
 - Daño adicional 5d6
- ▶ **Balconero:** Te has entrenado para llegar a lugares especialmente difíciles de alcanzar, lo que te otorga los siguientes beneficios: Acrobata. Ganas Competencia con Acrobacias o en una habilidad de tu elección de las habilidades disponibles para los pícaros de nivel 1. Tienes pericia en dicha habilidad. Pú...
- ▶ **Competencias:** Como pícaro, obtienes las siguientes competencias. Armadura: armadura ligera. Armas: armas sencillas y armas marciales con la propiedad sutil o a distancia. Herramientas: herramientas de ladrón. Tiradas de salvación: Destreza, Inteligencia. Habilidades: escoge cuatro entre Acrobacias, Atlet...
- ▶ **Esquiva Asombrosa:** A partir de nivel 5, cuando un atacante que puedas ver te impacte con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te causa dicho ataque.
- ▶ **Evasión:** A partir de nivel 7, puedes evitar con agilidad ciertos efectos de área, como el aliento de fuego de un dragón rojo o el conjuro Tormenta de hielo. 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 ti...
- ▶ **Golpe Astuto:** Has desarrollado formas astutas de usar tu Ataque furtivo. Cuando infliges daño con Ataque furtivo, puedes añadir uno de los siguientes efectos de Golpe astuto. Si un efecto de Golpe astuto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por ...
- ▶ **Jerga de Ladrones:** Durante tu entrenamiento como pícaro, aprendiste jerga de ladrones y un idioma adicional de tu elección. La jerga de ladrones es una mezcla de dialecto, argot y código secreto que te permite esconder mensajes en una conversación normal y corriente. Únicamente aquellas criaturas que conozcan la j...
- ▶ **Maestría con Armas:** Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de dos tipos de armas de tu elección. Cuando finalices un descanso largo, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas elecciones de armas. Cuando alcanzas ciertos niveles de pícaro, obtienes la capacidad de us...
- ▶ **Manos Rápidas:** Ganas competencia en Juego de Manos o en una habilidad de tu elección de las habilidades disponibles para los pícaros de nivel 1. Tienes pericia en dicha habilidad. Como acción adicional, puedes hacer las siguientes cosas: Juego de Manos. Haz una prueba de Destreza (Juego de Manos) para robarle...
- ▶ **Pericia:** A nivel 1, escoge dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica en cualquier prueba de característica que hagas que utilice una de las dos competencias elegidas. A nivel 6 puedes elegir otras dos competencias (en habilidades o con herramientas de ladrón) y obt...
- ▶ **Pericia con Herramientas de Ladrón:** A nivel 4, tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con tus herramientas de ladrón.
- ▶ **Puntería Certera:** Como acción adicional, obtienes ventaja en tu siguiente tirada de ataque del turno actual. Solo puedes usar esta acción adicional si no te has movido ese turno y después de usarla tu velocidad se reduce a 0 hasta el final ese turno.
- ▶ **Sigilo Supremo:** Tienes ventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo) y obtienes las siguientes opciones de Golpe astuto. Ataque Sigiloso. Si tienes el estado de invisible por una acción de esconderse, este ataque no pone fin a ese estado si terminas el turno tras una cobertura tres cuartos o cobertura total. O...
- ▶ **Talentos Fiables:** Cuando hagas un prueba de característica que utilice una de tus competencias en habilidades o con herramientas, puedes sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.
- ▶ **Actriz:** Dote general (requisito nivel 4 o más, Carisma 13 o más)

RASGOS