

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

16

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +10
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +5
- ☒ Engañar +6
- ☐ Historia 0
- ☒ Interpretación +9
- ☐ Intimidar +3
- ☒ Investigación +3
- ☒ Juego de Manos +7
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +4
- ☒ Perspicacia +4
- ☒ Persuasión +9
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +10
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+7

INICIATIVA

45

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 65

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 +7 1d8 +4 Perforante

Daga +7 1d4 +4 Perforante

Ballesta de mano +7 1d6 +4 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Tatuaje de Agarre Retorcido

EQUIPO

Disfruto viajar a nuevos puertos y hacer nuevos amigos junto a jarras de cerveza.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Algún día, tendré mi propio barco y forjaré mi propio destino. (Cualquiera)

IDEALES

Siempre recordaré mi primer barco.

VÍNCULOS

No puedo evitar guardarme monedas sueltas y otras baratijas que encuentro.

DEFECTOS

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 8:

- Acción Astuta
- Ataque Furtivo: Daño adicional 4d6
- Audacia Galante
- Competencias
- Duelo
- Esquiva Asombrosa
- Evasión
- Garbo
- Golpe Astuto
- Gracia y Estilo
- Jerga de Ladrones
- Juego de Pies Elegante
- Maestría con Armas
- Pericia
- Pericia con Herramientas de Ladrón
- Puntería Certera
- Talentos Fiables

Dotes:

- Líder Inspirador
- Veloz

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta, Estoque, Herramientas de ladrón, Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



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.
- ▶ **Artemañías del Zorro:** Conoces los trucos Saber Druidico y Crear Uama. 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 ...
- ▶ **Veloz:** obtienes los siguientes beneficios: Incremento de Característica. Incrementa tu puntuación de Destreza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20. Incremento de Velocidad. Tu velocidad aumenta en 10 pies. Correr sobre Terreno Difícil. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no t...
- ▶ **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 Escondarse.
- ▶ **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 1d6
- ▶ **Audacia Galante:** Tu confianza inconfundible te impulsa a luchar. obtienes los siguientes beneficios: Ataque audaz. 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 Pasgo de c...
- ▶ **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...
- ▶ **Duelo:** Cuando empuñes una única arma cuerpo a cuerpo que solo requiera una mano para usarse recibes +2 a tus tiradas de daño con esa arma.
- ▶ **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...
- ▶ **Garbo:** Los siguientes efectos ahora están entre tus opciones de Golpe astuto Asombrar. Una criatura a 30 pies o menos de ti debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedará hechizado durante 1 minuto. Si tú o tus aliados le atacáis o causáis daño el efecto finaliza. Motivar...
- ▶ **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 ...
- ▶ **Gracia y Estilo:** obtienes competencia en las habilidades Acrobacias y Persuasión o en dos habilidades de tu elección de las habilidades disponibles para los pícaros de nivel 1. Tienes pericia en ambas habilidades.
- ▶ **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...
- ▶ **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.
- ▶ **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...
- ▶ **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...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS