

FUE 10 0
 DES 14 +2
 CON 10 0
 INT 16 +3
 SAB 14 +2
 CAR 13 +1

INICIATIVA	+2
CLASE ARMADURA	13
PUNTOS DE GOLPE	13
BON. COMPETENCIA	+2
COMP. CON HABILIDADES	
Acrobacias	Atletismo
Engañar	Percepción
Juego de Manos	Sigilo

COMP. CON HERRAMIENTAS
 Herramientas del ladrón.

COMPETENCIAS
 Armadura ligera, Armas sencillas, ballestas de mano, espadas largas, estoques y espadas cortas.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Fuerza	(0)
Destreza (C)	(+4)
Constitución	(+0)
Inteligencia (C)	(+5)
Sabiduría	(+2)
Carisma	(+1)

COMBATE

NOMBRE	BON.	DAÑO	TIPO
Espada corta	+4	1d6+2	Sutileza, ligera
Daga	+4	1d4+2	Sutileza, ligera, arrojadiza (distancia 20/60)

EQUIPO

Dos espadas cortas, un pack de ladrón, armadura de cuero, dos dagas y herramientas del ladrón.

Un set de herramientas de ladrón, palanca, un set de ropas comunes y un saco que contiene 10 po.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir común, mida y gengo.

RASGO DE PERSONALIDAD: Las rimas y los juegos de palabras salen de mi boca con facilidad, tengo vocación de bardo.

IDEAL: La sensación de libertad que siento al romper las normas es suficiente recompensa para llevarlo a cabo.

VÍNCULO: Un viejo amigo fue acusado de un crimen que yo cometí y no fui tan valiente como para aceptar mi culpa.

DESVENTAJA: Pertenencias de otras personas aparecen en mis bolsillos constantemente.

RASGOS

Astucia arcana. Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

Encuentro místico: Cuando realices una prueba de Sabiduría (Perspicacia) a solas con tu interlocutor, se considera que eres competente en la habilidad de Perspicacia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por dos en lugar de tu bonificador habitual por competencia.

Forma cambiante: El kitsune puede usar su acción para polimorfarse en un Zorro Pequeño. La forma de zorro no puede hablar, empuñar armas o armaduras y la de humanoide no puede usar el arma natural de Mordisco.

Puedes permanecer en forma de zorro durante un número de horas igual a tu bonificador de Sabiduría (mínimo 1 hora), luego vuelves a tu forma normal a menos que gastes otro uso de este rasgo. Puedes volver a tu forma habitual usando una acción adicional en tu turno. Vuelves a tu forma automáticamente si caes inconsciente, si tus puntos de golpe descienden a 0 o si mueres.

Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas los usos que hayas gastado cuando termines un descanso largo o corto.

RASGO DE TRASFONDO:
AMIGOS POCO RECOMENDABLES

Durante tu vida como criminal te has visto rodeado de lo peor de la sociedad y has aprendido a moverte y vivir entre ellos. Por muy distinta que sea una ciudad de otra, los de tu clase siempre suelen estar presente y tú sabes cómo encontrarlos y ponerte en contacto con ellos.

En cualquier ciudad en la que estés, y dedicando un número de horas o días que el director de juego crea conveniente, puedes lograr contratar los servicios de criminales para que trabajen para ti a cambio de un buen pago o acceder al mercado negro donde adquirir venenos y toda clase de contrabando.

Mordisco (solo en forma de Zorro). Posees un arma natural de Mordisco. Arma de combate cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 perforante. Se te considera competente con el Mordisco.

Furtivo (solo en forma de Zorro). Cuando realices una prueba de Destreza (Sigilo) en tu forma de zorro, se considera que eres competente en la habilidad de Sigilo y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por dos en lugar de tu bonificador habitual por competencia.

Olfato y oído agudizados (solo en forma de Zorro). Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Pericia (Acrobacias, Atletismo). En el nivel 1, elige dos de tus competencias de habilidades, o una de tus competencias de habilidades y tu competencia de herramientas del ladrón. Tu bonificador por competencia se multiplica por dos para cualquier prueba de característica que hagas que utilice una de las dos competencias elegidas.

Ataque furtivo (2d6). A partir del nivel 1, sabes cómo golpear y explotar la distracción de un enemigo. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 puntos de daño adicional a una criatura a la que golpeas con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.

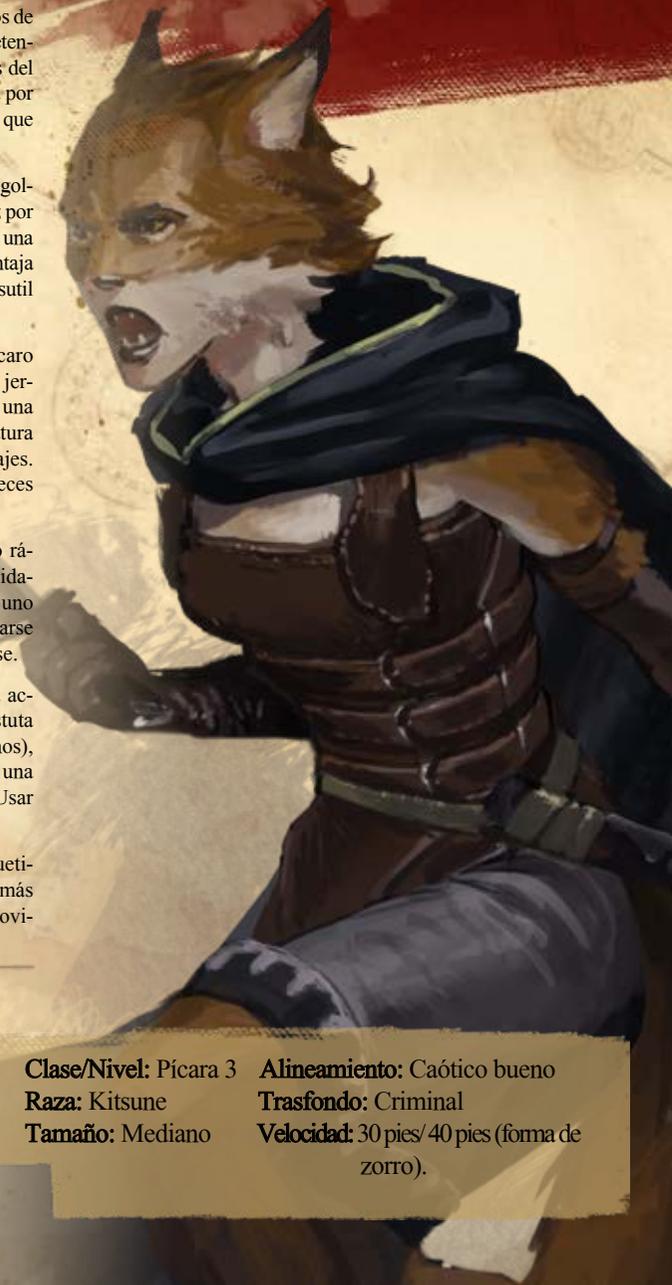
Germanía. Durante tu entrenamiento como pícaro aprendes germanía, una mezcla secreta de dialecto, jerga y código que te permite esconder mensajes en una conversación aparentemente normal Solo otra criatura que conozca la germanía puede entender tales mensajes. Transmitir un mensaje de este tipo cuesta cuatro veces más que decir la misma idea directamente.

Acción astuta. A partir del nivel 2, tu pensamiento rápido y tu agilidad te permiten moverte y actuar rápidamente. Puedes realizar una acción adicional en cada uno de tus turnos de combate. Esta acción solo puede usarse para acciones de Esprintar, Destrarse o Escondarse.

Manos rápidas. A partir del nivel 3, puedes usar la acción adicional que te concede tu rasgo Acción astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos), para usar tus herramientas de ladrón para desactivar una trampa o abrir un cerrojo, o para realizar la acción Usar un objeto.

Trabajo en el segundo piso. Cuando eliges este arquetipo en el nivel 3, consigues la capacidad de escalar más rápido de lo normal; escalar no te cuesta ningún movimiento adicional.

AYAKA



NOSOLO ROL

Clase/Nivel: Picara 3
Raza: Kitsune
Tamaño: Mediano
Alineamiento: Caótico bueno
Trasfondo: Criminal
Velocidad: 30 pies/40 pies (forma de zorro).