

# SUBCLASE DE PÍCARO

## ARQUETIPO DE PÍCARO: SOMBRÍO

Los sombríos son asesinos especializados en moverse entre las sombras, ocultándose de sus enemigos, para después sorprenderlos atacándoles con sus dagas. Cuando es necesario pueden sellar las sombras de sus enemigos al suelo evitando que estos puedan escapar, para después robar su sombra y utilizarla como escudo.

Sin duda, son la opción perfecta si quieres asesinar a algún rival político, comercial o de cualquier tipo, sin que quede rastro, mas que una daga de sombras desvaneciéndose en el aire.

Agradecemos cualquier opinión, sugerencia o experiencia, si lo probáis [@anu\\_rol](#).

### HABITANTE DE LAS SOMBRAS

Cuando eliges este arquetipo en el nivel 3, obtienes competencia con la habilidad de sigilo, además en zona con total oscuridad o penumbra se considera que tienes ventaja en todas las pruebas de Destreza (Sigilo).

### MAESTRO DE LAS DAGAS

A partir del nivel 3, puedes usar tu acción adicional para crear una copia sombría de una daga que tengas equipada o en el inventario (la daga conserva todas las propiedades de la daga original) y lanzarla a un objetivo a 30 pies o menos, estas desaparecen al poco tiempo.

### PASO SOMBRÍO

A partir del nivel 9, puedes usar tu acción adicional para desvanecerte en sombra y aparecer en una ubicación vacía a 30 pies o menos, todos los que se encuentren entre el punto de origen y el destino reciben daño dependiendo de tu nivel como se indica en esta tabla:

Nivel de pícaro	Daño
9	5d6
11	6d6
13	7d6
15	8d6
17	9d6
19	10d6

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Inteligencia (mínimo una vez). Recuperas los usos gastados cuando termina un descanso prolongado.

### SELLO DE SOMBRA

A partir del nivel 13, puedes usar una acción para lanzar una daga sombría a la sombra de un enemigo de tamaño grande o menor, que este situado a 30 pies o menos de ti (debes realizar una tirada de ataque). Si la daga impacta en la sombra del objetivo queda anclada al suelo, por lo que este no puede moverse. Como acción, el objetivo atrapado puede hacer una prueba de Fuerza para romper el sello.

La CD de esta tirada de salvación es igual a 8 + tu modificador por Inteligencia + tu bonificador por competencia.



[@anu\\_rol](#)



### LADRÓN DE SOMBRAS

Cuando alcanzas el nivel 17, como acción puedes robar la sombra a un objetivo, el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia: si falla, le robas su sombra obteniendo puntos de vida temporales igual a tu nivel de pícaro + bonificador por inteligencia.

Si posees una sombra ajena al ser atacado puedes usar tu reacción para bloquear el ataque con esta, haciendo que el dueño de la sombra reciba el daño, tras esto la sombra vuelve a su dueño.

La CD de esta tirada de salvación es igual a 8 + tu modificador por Inteligencia + tu bonificador por competencia.



[pngtree.com](#)