



Faina Bunuy

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 4

CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Samueh

JUGADOR

2700

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

12

- Fuerza +1
- Destreza +5
- Constitución +1
- Inteligencia +4
- Sabiduría +1
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
- Arcanos +2
- Atletismo +5
- Engañar +1
- Historia +2
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +2
- Juego de Manos +5
- Medicina +1
- Naturaleza +2
- Percepción +3
- Perspicacia +3
- Persuasión +1
- Religión +4
- Sigilo +7
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+5	1d4 +3 perforante
Daga	+5	1d4 +3 perforante
Arco corto	+5	1d6 +3 perforante
Daga mágica (re...)	+6	1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Herramientas de ladrón
- 100 monedas oro en banco
- 70 monedas oro encima
- 37 monedas plata encima
- 89 monedas bronce encima

EQUIPO

Cito (a veces mal) textos y proverbios sagrados en casi todas las situaciones.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Tradición. Las antiguas tradiciones de la veneración y el sacrificio deben preservarse y defenderse (leal). Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno). Fe. Creo en que mi deidad quilará mis acciones. Tengo fe en el trabajo

IDEALES

Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres. Haré cualquier cosa por proteger el templo al que he servido.

VÍNCULOS

Confío demasiado en los que tienen poder dentro de la jerarquía de mi templo. A veces mi piedad me lleva a confiar a ciegas en los que profesan la fe de mi dios.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Picaro Nivel 4:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de ladrones
- Manos rápidas
- Trabajo en el segundo piso

Dotes:

- Acechador

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Arco corto, Arco largo, Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón

Idiomas:

Común, élfico y silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Un elfo de poca estatura cubierto en un manto negro con decoraciones de oro, como un collar con un emblema de conejo y "orejas" en la capucha del manto.

APARIENCIA



APARIENCIA

Laina Fredrick nació en una pequeña aldea de elfos cazadores, conocida por el mito del "Bige Chongoi", un conejo de gran tamaño que solo se ha mostrado frente a pocos.

Laina fue enseñado por su padre a adoptar el arte de la caza, aprendiendo así a moverse con sigilo y camuflarse en la naturaleza con facilidad.

A los 15 años, Laina ya cazaba con completa independencia, siendo ya nombrado un cazador extremadamente ágil en la aldea, aunque, en una fatídica noche, Laina desapareció. La aldea fue a su búsqueda, preocupada por la situación del joven, pero no hubo frutos y algunos le dieron por muerto.

Realmente, Laina seguía vivo. En esa noche en la que fue a cazar se encontró con el legendario Bige Chongoi y, sin pensar, decidió dispararle inmediatamente, pero en el momento en el que la flecha iba a impactar contra la

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

► **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► **Acechador:** Puedes intentar esconderte simplemente con estar en una zona ligeramente oscura. No revelas tu posición al fallar un ataque con arma a distancia estando escondido. La luz tenue no te provoca desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista.

► **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 2d6

► **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 jerga. 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