



Seno

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 2

CLASE Y NIVEL

Villano del Pueblo

TRASFONDO

SirCat

JUGADOR

Goblin

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución 0
- ☒ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría +1
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+5	1d8 +3 perforante
Arco corto	+5	1d6 +3 perforante
Daga	+5	1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Me enorgullezco de mi reputación y la utilizo para mi beneficio.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Ya no me importan las reglas o la moralidad de otros. (Caótico)

IDEALES

Coseno y Tangente

VÍNCULOS

Me siento cómodo manipulando o engañando para salir adelante.

DEFECTOS

Goblin:

- Edad
- Tipo de criatura
- Linaje feérico
- Huida ágil
- Furia de los pequeños
- Visión en la oscuridad

Pícaro Nivel 2:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de ladrones

Rasgos personalizados:

- Activa 1 último Bastion

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Comun, Goblin, Primordial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Paquete de ladrón
- Herramientas de ladrón
- * 11 Flechas

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Seno

NOMBRE DEL PERSONAJE

Con una estatura de 3 pies, seno siempre lleva una sonrisa engañosa en su rostro, visitando siempre su chaqueta amarilla y pantalones rojos.

APARIENCIA



APARIENCIA

Seno, Coseno y Tangente

Estos tres pequeños vándalos empezaron en un pequeño pueblo del valle del Loto. Solían ser los principales causantes de pequeños disturbios en la ciudad y se harían llamar "El grupo al Cubo". Este nombre se debía a que su pueblo era de artífices que hablaban de trigonometría y, al escuchar la importancia de esos términos, decidieron que esos serían sus nombres.

Este trío del engaño estaba formado por Tangente, un pequeño goblin que se dedicaba a estafar a la gente para que creyeran que Thyren es un dios goblin que nadie más recuerda. Luego está Coseno, la dama del equipo, quien desde pequeña se sintió fascinada al ver lo atractivos que eran los legionarios santos de la gran Dur Kazad. Por eso, decidió que algún día encontraría uno para ella. Y por último, Seno, la mente criminal

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Edad: Los goblins alcanzan la edad adulta alrededor de los 8 años. Envejecen notablemente más rápido que los humanos y, aunque pocos goblins viven hasta la vejez, los más cautelosos rara vez viven más de 60 años.

► Tipo de criatura: Eres un humanoide. También se te considera un goblinoides para cualquier requisito previo o efecto que requiera que seas un goblinoides.

► Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado.

► Huida ágil: Puedes usar la acción de Destrabarse o Esconderte como acción adicional durante cada uno de tus turnos.

► Furia de los pequeños: Cuando dañes a una criatura con un ataque o conjuro y el tamaño de la criatura sea mayor que el tuyo, puedes hacer que el ataque o conjuro produzca daño adicional a la criatura. Este daño es igual a tu nivel. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que no termines un descanso cor...

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a menos de 60 pies de ti como si fuera luz brillante, y en oscuridad como si fuera luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo los tonos de gris.

► 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 Esconderte.

► 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 1d6

► Jerga de ladrones: Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y códigos secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

► Activa 1 ultimo Bastion

NOTAS ADICIONALES

RASGOS