



Seno

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 2

CLASE Y NIVEL

Villano del Pueblo

TRASFONDO

SirCat

JUGADOR

Goblin

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	○
	10

DESTREZA	+3
	17

CONSTITUCIÓN	○
	11

INTELIGENCIA	-1
	8

SABIDURÍA	+1
	12

CARISMA	+3
	16

<input type="radio"/> Fuerza	○
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+5
<input type="radio"/> Constitución	○
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input type="radio"/> Carisma	+3

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+5
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+7
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+5
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+5
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+7
<input type="radio"/> Supervivencia	+1
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

## HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14	+3	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 13

## PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

## PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8	ÉXITOS 000	FALLOS 000
DADOS DE GOLPE	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

- Cuero CA 11
- Paquete de ladrón
- Herramientas de ladrón
- \* 19 Flechas

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA 13

## Competencias:

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

## Idiomas:

Común, Goblin, Primordial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

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 Bastión

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 goblineoide para cualquier requisito previo o efecto que requiera que seas un goblineoide.

► **Línea feérica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado.

► **Huida ágil:** Puedes usar la acción de Destribarse o Esconderse como acción adicional durante cada uno de tus turnos.

► **Furia de los pequeños:** Cuando das 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 corto.

► **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, Destribarse o Esconderse.

► **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infijir 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 código 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 | Último Bastión

NOTAS ADICIONALES

RASGOS