



Sariel Peren

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 1

CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques

ESPECIE

Artesano gremial

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

CORVO_SHAW

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

17

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +3 INICIATIVA 35 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Elfico y Jerga de Ladrones

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

- Herramientas de ladrón
- Herramientas de artesano
- Paquete de ladrón
- Útiles de cocinero

EQUIPO

Siempre quiero saber cómo funcionan las cosas y qué mueve a la gente. No me separo con facilidad de mi dinero y regatearé para conseguir el mejor trato posible.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Avaricia. Sólo estoy en esto por el dinero (Maligno)

IDEALES

Me vengaré de las maldadas fuerzas que destruyeron mi lugar de trabajo y arruinaron mi estilo de vida.

VÍNCULOS

Rápidamente asumo que la gente trata de engañarme.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

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

Picaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de Ladrones

RASGOS Y ATRIBUTOS

Sariel Peren

NOMBRE DEL PERSONAJE

Cabello color negro corto y de puntas abiertas. Ojos verdes. Típicas orejas en puntas. Bufanda azul, Túnica blanca mangas largas, Pantalón holgado marrón por debajo de la túnica. Un delantal de cadera, Alpargatas negras, mochila. Mide 1,50m. Su peso es de 40,5 kg.

APARIENCIA



APARIENCIA

- * Si bien ahora prioriza su supervivencia y de vez en cuando busca cobrar venganza. También de vez en cuando ayuda a los que considera importantes.
- * forma de afecto cocinar y ofrecer comida a la party.
- * personaje con momentos de conflicto de moralidad.

NOTAS ADICIONALES

Sariel Peren, elfo criado en los bosques, en un pequeño pueblo donde vivía en situación de pobreza. Viéndose obligada a robar desde temprana edad. Principalmente alimento como la papa. Un viejo elfo artesano ayudaba a la gente de este pueblo, cocinando y alimentando a los pueblerinos. Pasando los años, Sariel llegó a colaborar con este viejo sabio que ofrece su conocimiento y valores. Sin embargo, un grupo de saqueadores extranjeros invadieron ese pueblucho. Desencadenando un profundo remordimiento hacia ese grupo. En vez de entrenar para convertirse en una guerrera. Decidió otro camino aprovechando su naturaleza sigilosa. Convirtiéndose una Picara para intentar destruir el gremio de ladrones desde dentro. No obstante, con el correr del tiempo, la moral de la joven elfo se fue corrompiendo, con la avaricia predominando. Recordando que su objetivo u motivación original de a poco fue quedando de lado. Ahora prioriza su supervivencia.

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.
- ▶ 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 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.

RASGOS