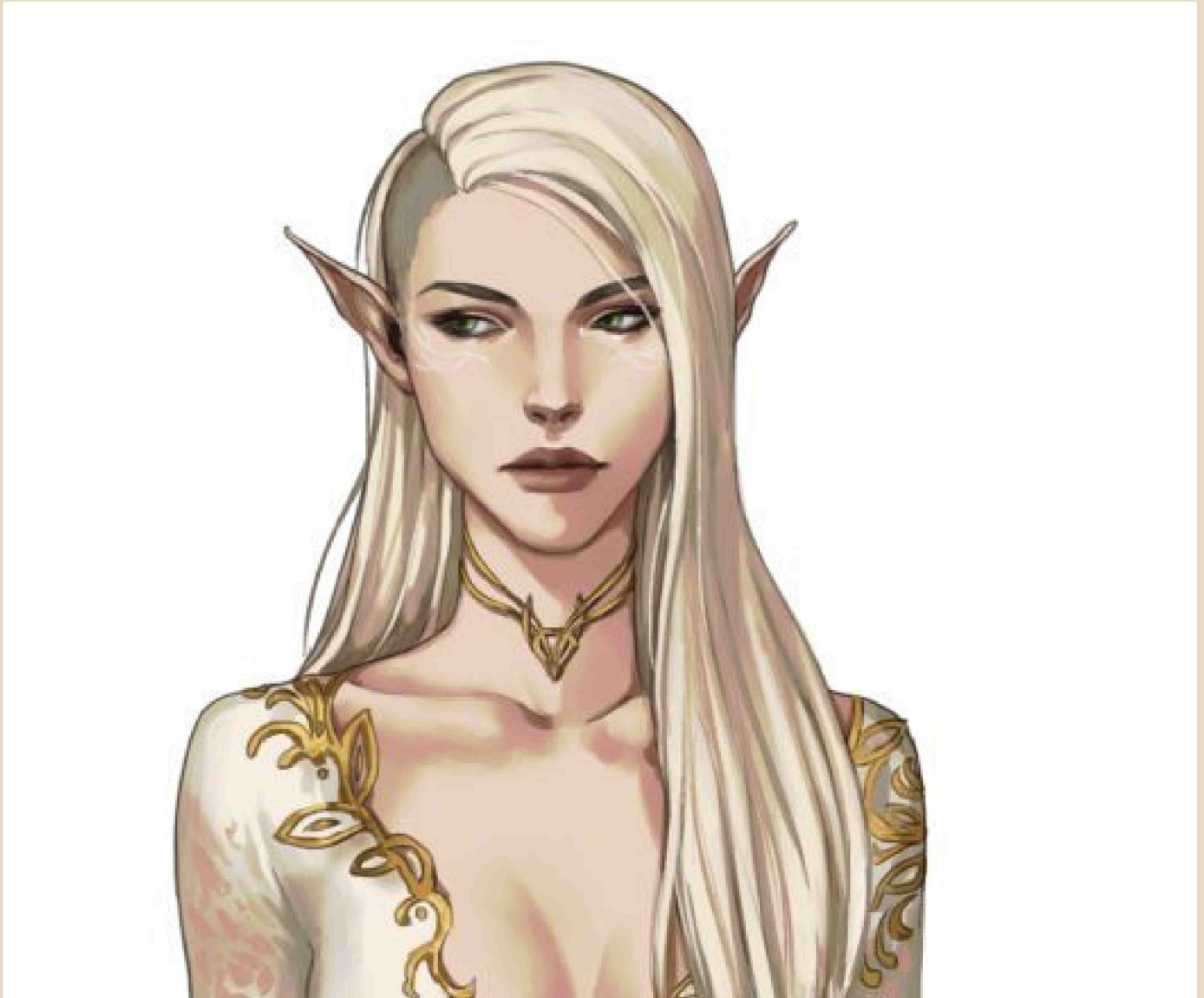


MARIENNETHELA "MARIEN"

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Mariennethela pertenece a una familia nobiliaria menor de Sazelsan. Desde pequeña se interesó por la política y los asuntos que afectan al pueblo bastarre, cuya superioridad debería ser reconocida por el resto de razas que habitan Voldor. Sus cualidades, su lealtad y su interés por el bien de su pueblo hizo que siendo casi una niña fuera seleccionada para ser educada en un colegio especial, donde supuestamente se formarían a las jóvenes promesas de los elfos bastarre. Su educación consistió en el arte del dialogo y negociación pues en un futuro formaría parte de los embajadores y emisarios de su pueblo. Lo que poca gente conoce es que en esa escuela también se enseñaban a otras cosas menos ordinarias. A los elegidos para participar en esa educación se les enseñó a reunir información, a descubrir pistas, a acceder a sitios protegidos y a asesinar.

Tras haber probado sus capacidades sirviendo a varios embajadores durante años cometió un error que hizo que el embajador Romirenthelas muriera al ser descubierto confabulando contra los señores en cuyas tierras se encontraban. Una vez de regreso a Sazelsan se reunió con el rey Falisin quien mostró su descontento. tal era su rabia por cometer aquel error, que hizo el juramento de recorrer Voldor para remendar su error y no regresar hasta haber encontrado aliados poderosos.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

MARIENNETHELA "MARIEN"

1

NOMBRE DEL PERSONAJE

NIVEL

Pícaro
CLASE

Emisario
TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Elfo Bastarre
RAZA

Legal Neutral
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE

-1

8

INSPIRACIÓN

+2

BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ -1 Fuerza
- ☒ +3 Destreza
- ☐ 0 Constitución
- ☒ +4 Inteligencia
- ☐ +1 Sabiduría
- ☐ +2 Carisma

HABILIDADES

- ☒ +3 Acrobacias(Des)
- ☐ +2 Arcanos(Int)
- ☐ -1 Atletismo (Fue)
- ☐ +2 Engaño (Car)
- ☐ +2 Historia (Int)
- ☒ +4 Interpretación(Car)
- ☐ +2 Intimidación(Car)
- ☒ +4 Investigación (Int)
- ☐ +3 Juego de Manos(Des)
- ☐ +1 Medicina(Sab)
- ☐ +2 Naturaleza(Int)
- ☒ +5 Percepción (Sab)
- ☒ +3 Perspicacia(Sab)
- ☒ +4 Persuasión(Car)
- ☐ +2 Religión(Int)
- ☒ +7 Sigilo (Des)
- ☐ +1 Supervivencia (Sab)
- ☐ +1 Trato con Animales(Sab)

IS

SABIDURÍA PASIVA
(PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Estuche para mapas y pergaminos, un documento que demuestra que hablas en nombre del rey, ropa de viaje, ropa elegante, bolsa de cinto, estoque, arco corto, carcaj, flechas (20), pack de aventurero, armadura de cuero, dos dagas, herramientas de ladrón.

14

CLASE DE ARMADURA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

DADO DE GOLPE D8

Total 1

MÁX

8

ACTUALES

8

TEMPORALES

OTRAS COMPETENCIAS

- Armadura ligera
- Armas sencillas, ballestas de mano, espadas largas, arco largo, estoques, espadas cortas
- Herramientas de ladrón.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Considero que una mentira sutil es mucho más útil que una decena de verdades directas.

IDEALES

Aquellos que me han causado mal a mí o a los míos lo pagarán.

VÍNCULOS

Le he dado mi palabra a mi señor de que no volvería a él hasta conseguir nuevos aliados.

DEFECTOS

Mi lealtad hacia mi señor es tan grande que daría mi vida sin pensarlo por el bien del reino.

IDIOMAS

Común, élfico, gengo, germanía, enano, habla del pantano

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Estoque	+5	1D8+3
Daga	+5	1D4+3
Arco corto	+5	1D6+3

Munición (distancia 80/320), dos manos

- Ataque furtivo. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 puntos de daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Visión en la oscuridad 60 pies.
- Tienes ventaja en las TS para no quedar hechizado y no puedes ser dormido por ningún efecto mágico.
- Trance (ver en notas).
- Truco (ver en notas).
- Pericia (Percepción, Sigilo).
Ataque furtivo 1D6 (ver en notas)
- Germanía (ver en notas).

PC

PP

PE

IS

PO

PPT

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

RACIAL

+2

CARACTERÍSTICA
DE LANZAMIENTO

12

SALVACIÓN DE
CONJURO

+2

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

Salpicadura de ácido

1

GASTADOS

TOTALES

2

GASTADOS

TOTALES

3

GASTADOS

TOTALES

4

GASTADOS

TOTALES

5

GASTADOS

TOTALES

6

GASTADOS

TOTALES

7

GASTADOS

TOTALES

8

GASTADOS

TOTALES

9

GASTADOS

TOTALES

NOTAS

- Trance. Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (la palabra del idioma común para tal meditación es «trance»). Mientras meditas, puedes tener una especie de sueños, aunque en realidad son ejercicios mentales automatizados gracias a años de práctica. Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- Ataque furtivo. A partir del nivel 1, sabes aprovechar la distracción de un enemigo para atacarlo por la espalda. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 puntos de daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
Este rasgo funciona aunque no tengas ventaja en la tirada de ataque si otro enemigo del objetivo que no esté incapacitado está a menos de 5 pies de él y si tú no tienes desventaja en la tirada de ataque. La cantidad de daño adicional aumenta conforme subes de nivel en esta clase, como se indica en la columna de «Ataque furtivo» de la tabla del pícaro.
- Germanía. Durante tu entrenamiento como pícaro, aprendes la germanía, una mezcla de dialecto, jerga y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación aparentemente normal. Solo otra criatura que conozca la germanía puede entender tales mensajes. Transmitir un mensaje de este tipo cuesta cuatro veces más que decir la misma idea directamente. Además, entiendes una serie de signos y símbolos que se usan para esconder mensajes cortos y sencillos, como si un área es peligrosa o es territorio de un gremio de ladrones, si hay un botín cerca o si las gentes que viven en la zona son presas fáciles u ofrecerán cobijo a un ladrón a la fuga.
- Truco. Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago (Salpicadura de ácido). La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.
- Visión en la oscuridad. Tienes una visión superior en la oscuridad y la penumbra, dado que 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.
- Rasgo: La voz de un rey. Cualquier cosa que digas serán las palabras de un gobernante y cualquier afrenta que sufras la estará sufriendo un reino entero: el temor o el respeto que la gente tiene por tu señor también lo tiene por ti. Puedes solicitar y recibir audiencia con cualquier gobernante, un honor que pocos tienen. Mientras dure tu estancia en la corte, no solo serás bienvenido, sino que se te conferirá un lugar en el que descansar y comida de una calidad propia del señor al que representas

HISTORIA DE CAMPAÑA