



Acompañante 6

- Personalizado -

Lucar

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Vice

Linaje Personalizado

Caótico bueno

NOMBRE DEL PERSONAJE

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
16

DESTREZA
+2
14

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
-1
8

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
+2
14

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +6
- Destreza +5
- Constitución +5
- Inteligencia -1
- Sabiduría 0
- Carisma +2

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos -1
- Atletismo +6
- Engañar +2
- Historia -1
- Interpretación +2
- Intimidar +5
- Investigación -1
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza -1
- Percepción 0
- Pespicias 0
- Persuasión +2
- Religión -1
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 57

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de batalla	+6	1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Linaje Personalizado:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- velocidad
- Mejora de Característica
- Dote
- Atributo variable
- Idiomas

Acompañante Nivel 6:

- Ataque adicional Dos ataques
- Competencias
- Critico Mejorado
- Defensor
- Mejora de característica
- Tomar aliento

Dotes:

- Rasgo variante - Visión en la oscuridad
- Duro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide. Tú eliges tu aspecto y si quieres o no parecerte a otros miembros de tu raza.
- ▶ **Tamaño:** Eres Pequeño o Mediano (a tu elección).
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
- ▶ **Mejora de Característica:** Una puntuación de característica de tu elección aumenta en 2.
- ▶ **Dote:** Ganas una dote de tu elección para la que cumplas las condiciones.
- ▶ **Atributo variable:** Ganas una de las siguientes opciones, a tu elección: (a) visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies o (b) competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para tu personaje.
- ▶ **Rasgo variante - Visión en la oscuridad:** Obtienes visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.
- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno. Si el acompañante tiene la acción de ataque Múltiple puede utilizar Ataque Adicional o ataque Múltiple durante un turno, no ambas.
 - Dos ataques
- ▶ **Competencias:** El acompañante gana las siguientes competencias:
- ▶ **Crítico Mejorado:** Las tiradas de ataque del acompañante causarán críticos con un resultado de 19 o 20 en 1d20.
- ▶ **Defensor:** El acompañante puede usar su reacción para dar ventaja a la tirada de ataque de una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de él cuyo objetivo no sea el acompañante, siempre que este pueda ver al atacante.
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 10, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Tomar aliento:** El acompañante puede usar una acción adicional en su turno para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 + su nivel en esta clase. Una vez utilizado este rasgo, deberá terminar un descanso corto o largo para poder emplearlo de nuevo.