



Samael Crow

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Elfo oscuro (Drow)

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

BestoTaco21

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

- Fuerza +3
- Destreza +5
- Constitución +5
- Inteligencia +1
- Sabiduría +3
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra	+7	1d6 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

Soy increíblemente lento en fiarme de alguien. Aquellos que parecen los más justos a menudo tienen más que ocultar. Golpeo al menor insulto.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Las cadenas están hechas para romperse, así como aquellos que las forjan. (Caótico)

IDEALES

Alguien que amaba murió a causa de un fallo que cometí. No volverá a pasar.

VÍNCULOS

Tengo un "algo" que revela cuándo estoy mintiendo.

DEFECTOS

Elfo oscuro (Drow)

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad Superior
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Magia Drow

Guerrero Nivel 1

- Duelo
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

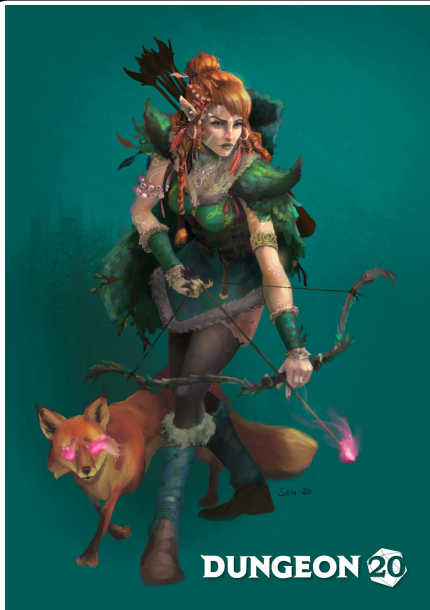
Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Estoque, Herramientas de ladrón, Set de juego

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

## 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.
- ▶ **Visión en la oscuridad Superior:** Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.
- ▶ **Sensibilidad a la Luz Solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.
- ▶ **Magia Drow:** Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.
- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a  $1d10 +$  tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

## RASGOS

## NOTAS ADICIONALES