



Saga Marina base

NOMBRE DEL PERSONAJE

Saga marina 7

CLASE Y NIVEL

- Personalizado -

TRASFONDO

zupe

JUGADOR

Saga marina

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

13

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 708

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Saga marina:

- Visión en la oscuridad
- Anfíbio
- Velocidad

Saga marina Nivel 7:

- Apariencia horrenda: Apariencia horrenda prolongada
- Apariencia ilusoria
- Garras: Garras
- Mirada aterradora

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: 60 pies
- ▶ Antifibio: La saga puede respirar aire y agua.
- ▶ Velocidad: 30 pies, 40 pies nadando
- ▶ Apariencia horrenda: Cualquier humanoide que empiece su turno a 30 pies o menos de la saga y que pueda ver su verdadera apariencia debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11. Si falla, queda asustado durante un turno. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la apari...
- Apariencia horrenda prolongada
- ▶ Apariencia ilusoria: La saga se cubre a sí misma y todo lo que lleva y transporta con una ilusión mágica que hace que parezca otra criatura humanoide de su mismo tamaño. La ilusión termina si la saga realiza una acción adicional para terminarla o si muere. Los cambios que genera este efecto no aguantan una inspección...
- ▶ Garra: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+1) puntos de daño cortante. A nivel 5, +5 al ataque, Impacto: 10 (2d6+3) puntos de daño cortante.
- Garra
- ▶ Mirada aterradora: La saga fija su mirada en una criatura asustada que pueda ver a 30 pies o menos de ella. Si el objetivo puede verla, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 contra su magia para evitar que sus puntos de golpe se reduzcan a 0.