

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

15

☐ Fuerza

+1

☐ Destreza

+2

☐ Constitución

+2

☐ Inteligencia

0

☒ Sabiduría

+2

☒ Carisma

+4

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias

+2

☐ Arcanos

0

☒ Atletismo

+3

☐ Engañar

+2

☐ Historia

0

☐ Interpretación

+2

☒ Intimidar

+4

☐ Investigación

0

☐ Juego de Manos

+2

☒ Medicina

+2

☐ Naturaleza

0

☒ Percepción

+2

☒ Perspicacia

+2

☐ Persuasión

+2

☐ Religión

0

☐ Sigilo

+2

☐ Supervivencia

0

☐ Trato con Animales

0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos

12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total

1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

000

FALLOS

000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Reliquia

+4

1d6 +2 cortante

Pistola

+2

1d10 +2 Perforan...

Ballesta de mano

+4

1d6 +2 perforante

Violín

+1

1d4 +1 Contunden...

Mi habla es tan desagradable como el cuello de un otuygh. Para mí, una pelea de taberna es una buena manera de conocer una nueva ciudad.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. El mar es libertad -la libertad de ir a cualquier lado y hacer cualquier cosa. (Caótico)

IDEALES

Siempre recordaré mi primer barco.

VÍNCULOS

Una vez que alguien cuestiona mi coraje, nunca me retracto, sin importar lo peligrosa de la situación.

DEFECTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

- Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

Idiomas:

Común, élfico, orco

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Coraza CA 14

- Escudo CA 2

- Herramientas de navegante

- Paquete de explorador

- Violín

- Equipo de TrASFondo - Marinero

- Pipa

\* 2 piezas de oro.

\* 8 piezas de plata.

\* 6 piezas de cobre.

EQUIPO

Mestizo (mitad elfo, un cuarto orco y un cuarto humano):

- Visión en la oscuridad

- Aquante incansable

- Ataques salvajes

Paladín Nivel 1:

- Imponer las manos

- Sentidos divinos

Rasgos personalizados:

- Linaje feérico

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ugarth de Vaerean

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ **Aguante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- ▶ **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o veneno.
- ▶ **Sentidos divinos:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.
- ▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS