

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +4

☐ Destreza +3

☒ Constitución +4

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría -1

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ Acrobacias +5

☐ Arcanos 0

☒ Atletismo +4

☐ Engañar 0

☐ Historia 0

☐ Interpretación 0

☐ Intimidar 0

☐ Investigación 0

☐ Juego de Manos +3

☐ Medicina -1

☐ Naturaleza 0

☐ Percepción -1

☒ Perspicacia +1

☒ Persuasión +2

☐ Religión 0

☐ Sigilo +3

☒ Supervivencia +1

☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

40

VELOCIDAD  
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Arco largo

+5

1d8 +3 perforante

Tridente

+5

1d6 +2 perforante

Red

+5

-

Hacha de mano

+4

1d6 +2 cortante

Hacha de mano

+4

1d6 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Apasionado ante lo que encuentra bello

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Cada uno debería ser libre de perseguir su propio estilo de vida (Caótico)

IDEALES

El castillo donde me crié y me dio todo, y el Príncipe que llevo 10 años buscando

VÍNCULOS

Nunca estoy satisfecho con lo que tengo - siempre quiero más.

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Comun, Abysmal, Draconido, infracomun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11  
- Paquete de explorador

EQUIPO

Centauro:

- Tipo de criatura  
- Tamaño  
- Afinidad Natural  
- Carga  
- Cascos  
- Constitución Equina  
- Idiomas

Guerrero Nivel 2:

- Acción súbita: 1 vez / descanso  
- Intercepción  
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Al ser el mas pequeño de la camada sus padres pensaron que no sobrevivirán el invierno así que lo vendieron a el mercado negro para comprar comida, fue encontrado por guardias de una familia real de Lowcastle mientras estaban haciendo chequeos provisionales de mercancía robada y traído al palacio como un regalo para el príncipe, al pasar el tiempo Vel y el príncipe se volvieron inseparables y los reyes al darse cuenta de esto, pusieron a Vel a entrenar con la guardia desde muy pequeño para así volverlo el guardia personal del príncipe, al pasar los años el príncipe tuvo que casarse y al poco tiempo tuvo un heredero, pero despues de eso una noche desapareció, Vel con 25 años fue enviado a buscarlo, y traerlo de vuelta, hasta entonces no podría regresar al palacio, pero lo que los reyes no sabían era que Vel encontró una carta con la letra del príncipe, el día que desapareció, para él, que decía "He huido porque a quien amo no lo puedo tener, y no puedo vivir en un lugar donde eso sea una realidad... espero volvemos a ver" y han pasado 10 años y sigue buscándolo.

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Tipo de criatura:** Eres feérico.

► **Tamaño:** Eres de tamaño Mediano.

► **Afinidad Natural:** Tu conexión feérica te proporciona una conexión intuitiva con el mundo natural y los animales que lo habitan. Por tanto, tienes competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Medicina, Naturaleza, Supervivencia o Trato con Animales.

► **Carga:** Si te mueves al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y luego impactas a ese objetivo con un ataque con arma cuerpo a cuerpo durante el mismo turno, puedes seguir ese ataque inmediatamente con una acción adicional y realizar un ataque contra el objetivo con tus cascotes.

► **Cascotes:** Tienes unos cascotes que puedes usar para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellos, el ataque infligirá 1d6 + tu modificador por Fuerza de daño contundente, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

► **Constitución Equina:** Cuentas como un tamaño mayor cuando determinas tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar o arrastrar. Además, cualquier tipo de escalada que requiera manos y pies te resulta especialmente difícil debido a tus patas equinas. Cuando realices ese tipo de escalada, moverte te costará el quí...

► **Idiomas:** Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

- 1 vez / descanso

► **Intercepción:** Si atacan a un objetivo a 5 pies con un ataque, usa tu reacción para reducir el daño en 1d10 + tu bono de competencia. Debes empuñar un escudo o un arma.

► **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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.