

DUNGEONS & DRAGONS

Vel Caon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 2

CLASE Y NIVEL

Centauro

ESPECIE

Cortesano

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

ocytotoxins

JUGADOR

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

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

+3

40
VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DATOS DE GOLPE

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

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Abyssal, Draconido, Infracomún

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Vel Caon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Centauro de aproximadamente 180-190cm de alto, enves de un caballo su cuerpo inferior es de un tigre, su piel oliva y sus ojos penetrantes, musculoso por entrenamiento pero pesado, de cabellera larga y bien cuidada

APARIENCIA



APARIENCIA

Al ser el más 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 Loucastle mientras estaban haciendo cheques provisionales de mercancía robada y traído al palacio como un regalo para el principe, al pasar el tiempo Vel y el principe 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 principe, al pasar los años el principe tuvo que casarse y al poco tiempo tuvo un heredero, pero después de eso una noche desapareció, Vel con 25 años fue enviado a buscarlo, y traerlo de vuelta, hasta entonces no podria regresar al palacio, pero lo que los reyes no sabían era que Vel encontró una carta con la letra del principe, el dia que desapareció, para el 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 volvernos a ver" y han pasado 10 años y sigue buscandolo.

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 cascos.
- **Cascos:** Tienes unos cascos 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 doble...
- **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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS