

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +2
- Constitución +6
- Inteligencia +1
- Sabiduría 0
- Carisma +2

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +3
- Atletismo -1
- Engañar 0
- Historia +3
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación +1
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza +1
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión 0
- Religión +3
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

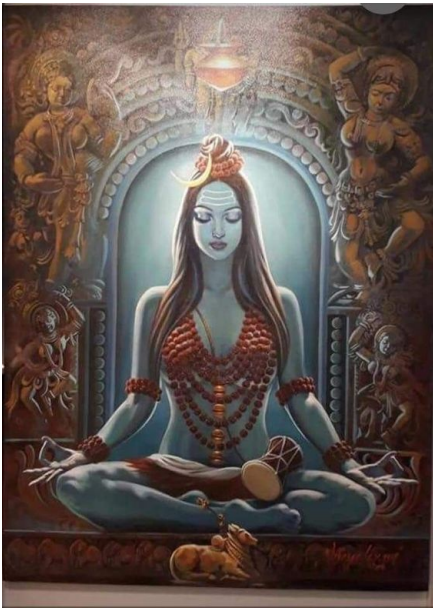
Kalashtar:

- Características
- Alineamiento
- Mente dual
- Disciplina mental
- Enlace mental
- Separados de los sueños
- Idiomas

Hechicero Nivel 1:

- Fuerza de la Tumba
- Ojos de la oscuridad

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Características: Tu Sabiduría se incrementa en 2 y tu Carisma se incrementa en 1
- ▶ Alineamiento: La mayor parte de los kalashtar son de alineamiento legal bueno.
- ▶ Mente dual: Tienes ventaja en todas las tiradas salvadoras de Sabiduría.
- ▶ Disciplina mental: Tienes resistencia a daño psíquico.
- ▶ Enlace mental: Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura inteligente que se halle a una distancia igual a 10 veces tu nivel. Puedes usar una acción para conceder a la criatura la capacidad de comunicarse telepáticamente contigo si puede verte y está en el rango. Este rasgo dura una hora o hasta ...
- ▶ Separados de los sueños: Los kalashtar duermen pero no sueñan. Son inmunes a los hechizos que hacen soñar, como Ensueño pero no a los que hacen dormir como Dormir.
- ▶ Idiomas: Dominas el común, el Quori y otro lenguaje de tu elección.
- ▶ Fuerza de la Tumba: Tu existencia en un estado crepuscular entre la vida y la muerte te hace difícil de vencer. Cuando el daño te reduce a 0 puntos de golpe, puedes hacer una tirada de salvación de Carisma (DC 5 + el daño recibido). En un éxito, en lugar de eso, caes a 1 punto de golpe. No puedes usar este rasgo si ...
- ▶ Ojos de la oscuridad: Tienes visión oscura con un alcance de 120 pies.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS