

FUERZA

+5

20

DESTREZA

-3

4

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-5

0

SABIDURÍA

-5

0

CARISMA

-5

0

- Fuerza +5
 - Destreza -3
 - Constitución +3
 - Inteligencia -5
 - Sabiduría -5
 - Carisma -5
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias -3
 - Arcanos -5
 - Atletismo +5
 - Engañar -5
 - Historia -5
 - Interpretación -5
 - Intimidar -5
 - Investigación -5
 - Juego de Manos -3
 - Medicina -5
 - Naturaleza -5
 - Percepción -5
 - Perspicacia -5
 - Persuasión -5
 - Religión -5
 - Sigilo -3
 - Supervivencia -5
 - Trato con Animales -5
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA -3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 300

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mordisco con vinc..	-1	1d4 -1 Perforante
Anillo Fuego	+0	3d8 Fuego
Anillo Aire	+0	3d8 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura vínculo CA +2

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

5 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Sin clase / No class Nivel 1

Rasgos personalizados:

- Casco II CA: 15 - Pg: 300
- Timón elemental II CA: 18 - Pg: 50
- Elemental vinculado II CA: 18 - Pg: 100
- Balista
- Barco volador Lyandar (CD 13, escala cada turno)
- Sobrevolar
- Anillo elemental
- Acciones por turno
- Acciones
- Características

RASGOS Y ATRIBUTOS

Elemental Airship

NOMBRE DEL PERSONAJE

Gargantuan C90 por 30 pies

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Casco II CA 15 - PG 300
- ▶ Timón elemental II CA 18 - PG 50: Permite giros de hasta 90 grados a la velocidad máxima de navegación del barco volador. Si el timón es destruido el barco no puede girar.
- ▶ Elemental vinculado@ II CA 18 - PG 100: Movimiento (aire) 100 pies
- ▶ Balista CA 15 PG 50: Ataque a distancia +6 para golpear, rango 120/480 pies, un único objetivo, 16 (3d10) taño punzante.
- ▶ Barco volador Lyandar (CD 13, escala cada turno): un miembro de la casa Lyandar poseedor de la marca de la tormenta puede controlar su elemental vinculado@ usando el timón. Si alguien que no sea miembro de la casa Lyandar trata de controlar al elemental, deberá superar una tirada enfrentada de carisma. Si no la supera, se mantiene el rumbo anterior.
- ▶ Sobrevolar: El barco puede mantener su posición sobrevolando un punto concreto pero deberá moverse para poder girar.
- ▶ Anillo elemental: El barco está alimentado por una criatura elemental vinculada a un enorme casco Khyber. Este/a elemental toma la forma de un anillo alrededor del barco. El contacto con el anillo produce 3d8 de daño por fuego o 3d8 de daño contundente si se trata de elementales de fuego o aire respectivamente.
- ▶ Acciones por turno: 3 acciones si el barco tiene 20 o más miembros de tripulación 2 acciones si el barco tiene entre 10 y 19 miembros de tripulación 1 acción si el barco tiene menos de 10 miembros de tripulación o acciones si el barco tiene menos de 3 miembros de tripulación
- ▶ Acciones: Disparar balista Mover: El barco se puede mover utilizando el timón para controlar al elemental vinculado. Esprintar: El barco puede moverse una segunda vez.
- ▶ Características: Capacidad tripulación: 20 Capacidad pasajeros: 30 Carga: 30 toneladas Ritmo viaje: 20 mph (160 millas por día)

NOTAS ADICIONALES

RASGOS