

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
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 300

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

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

Sin clase / No class Nivel 1

Rasgos personalizados:

- Casco II CA: 15 - Pg: 300
- Timón elemental II CA: 18 - Pg: 50
- Elemental vinculad@ 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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

5

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA



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) daño 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)