

FUERZA

-2

7

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

-4

2

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-3

4

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza 0
 - Destreza +4
 - Constitución 0
 - Inteligencia -4
 - Sabiduría 0
 - Carisma -3

- HABILIDADES**
- Acrobacias +2
 - Arcanos -4
 - Atletismo 0
 - Engañar -3
 - Historia -4
 - Interpretación -3
 - Intimidar -3
 - Investigación -4
 - Juego de Manos +2
 - Medicina 0
 - Naturaleza -2
 - Percepción 0
 - Perspicacia 0
 - Persuasión -3
 - Religión -4
 - Sigilo +4
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mordisco con vinc..	+4	1d4 +4 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura vínculo CA +2

EQUIPO

Son unha rata

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sobrevivir

IDEALES

Sirvo a Breina

VÍNCULOS

Non me atopo moi ben...

DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Sin clase / No class Nivel 3:

Rasgos personalizados:

- visión en la oscuridad
- olfato agudizado
- Tácticas de manada
- obediencia
- obediencia (se desbloquea a Nv 5)
- viaje terreno predilecto
- Muerte

RASGOS Y ATRIBUTOS

Rata Enferma Animal Ran...

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tamaño pequeño

APARIENCIA



APARIENCIA

Algunas ratas gigantes son portadoras de repugnantes enfermedades que propagan con sus mordisco.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrada a la vida subterránea, tiene una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puede ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ Olfato agudizado: La rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.
- ▶ Tácticas de manada: Tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si hay aliados/as a menos de 5 pies de ella y tu aliado/a no está en estado incapacitado.
- ▶ Obediencia: obedece de la mejor manera que puede. Actúa en tu turno de iniciativa si se lo ordenas verbalmente [Ataque, Carrera, Retirada, Esquiva o Ayuda] y moverse (esta sin gastar acción)
- ▶ Obediencia (se desbloquea a Nv 5): una vez que tengas el rasgo Ataque Extra podrás hacer un ataque tú también cuando ordenes a la bestia que realice la acción de atacar.
- ▶ Viaje terreno predilecto: Mientras viajas a través de su terreno predilecto sola con tu compañía humanoide, podéis moveros sigilosamente a un ritmo normal.
- ▶ Muerte: Si mueres pueden conseguir otra tras 8 horas estableciendo un vínculo mágico con la bestia que no te sea hostil, ya sea el mismo tipo de bestia anterior o una diferente. [Regla casera: o dedicar ese tiempo a entregar parte de tu salud, temporalmente invirtiendo 8 horas en reanimarte.]

RASGOS

NOTAS ADICIONALES