

FUERZA

-2

7

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

-4

2

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-3

4

- ☒ Fuerza 0
☒ Destreza +4
☐ Constitución 0
☐ Inteligencia -4
☐ Sabiduría 0
☐ Carisma -3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ 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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura vínculo CA +2

Son unha rata

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sobrevivir

IDEALES

Sirvo a Breina

VÍNCULOS

Non me atopo moi ben...

DEFECTOS

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

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

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 como si fuera penumbra. 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 (está 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.]

NOTAS ADICIONALES

RASGOS