

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 (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 12
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6 **DADOS DE GOLPE**
ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura vínculo CA +2

EQUIPO

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

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