

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

ÉXITOS 000
FALLOS 000
SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

Mordisco con vinc.. +4 1d4 +4 Perforante

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

- Armadura vínculo CA +2

EQUIPO

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.]

RASGOS

NOTAS ADICIONALES