

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

8

☒ Fuerza +5

☐ Destreza +1

☒ Constitución +5

☐ Inteligencia -1

☐ Sabiduría +1

☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +1

☐ Arcanos -1

☒ Atletismo +5

☒ Engañar +1

☐ Historia -1

☐ Interpretación -1

☒ Intimidar +1

☐ Investigación -1

☒ Juego de Manos +3

☐ Medicina +1

☐ Naturaleza -1

☐ Percepción +1

☐ Perspicacia +1

☐ Persuasión -1

☐ Religión -1

☐ Sigilo +1

☐ Supervivencia +1

☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 15

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

garra

BONIF.

+5

DAÑO/TIPO

1d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Estás convencida de ser una princesa elfa pero a pesar de ello, ante el estrés y ciertas amenazas, actúas como una Quaggoth, lanzando criaturas enemigas violentamente y destrozándolas con garras y dientes.

RASGOS DE PERSONALIDAD

La sangre es lo más importante.

IDEALES

Deben verme como una heroína.

VÍNCULOS

Estás convencida de ser una princesa incluso cuando ante pruebas que parecen negarlo. Cualquier sugerencia de que no eres una princesa elfa te llena de rabia e ira volviéndote violenta.

DEFECTOS

Quaggoth ootA:

- Inmunidad a veneno
- Furia en dolor
- Garras
- Visión en la oscuridad mejorada
- Lenguajes

Bárbaro Nivel 1:

- Defensa sin armadura
- Furia 2 veces / día, +2 daño

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de disfraz, Kit de falsificación

Idiomas:

Elfo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Inmunidad a veneno: Inmunidad al daño y estado de veneno.
- ▶ Furia en dolor: Ventaja en las tiradas de ataque si le quedan 10 puntos de golpe o menos. En estas circunstancias, también infligirá 7 (2d6) de daño adicional a cualquier objetivo al que impacte con un ataque cuerpo a cuerpo.
- ▶ Garras: velocidad de escalada de 30 pies. Ataque con arma cuerpo a cuerpo por fuerza, 1d6 de daño cortante.
- ▶ Visión en la oscuridad mejorada: Puedes ver en la penumbra a una distancia de 120 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.
- ▶ Lenguajes: Infracomún
- ▶ Defensa sin armadura: Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ Furia: Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.
- 2 veces / día, +2 daño