

**FUERZA**

+3

17

**DESTREZA**

0

10

**CONSTITUCIÓN**

+1

13

**INTELIGENCIA**

+1

12

**SABIDURÍA**

+2

15

**CARISMA**

-1

8

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +5
- Destreza 0
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma -1

**HABILIDADES**

- Acrobacias 0
- Arcanos +1
- Atletismo +3
- Engañar -1
- Historia +1
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +1
- Juego de Manos 0
- Medicina +4
- Naturaleza +1
- Percepción +4
- Perspicacia +4
- Persuasión -1
- Religión +3
- Sigilo 0
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA      0 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 18

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2010

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mordisco	+5	1d4 +3
Red	+2	-

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de herborista, vehículo (acuático)

**Idiomas:**

Infracomún

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo Pegajoso CA 2

- Escamas CA 11

common clothes, net, scholar's pack, scroll case stuffed full of notes from your studies or prayers, sticky shield, wet blanket, money (5 gp).

EQUIPO

A diferencia del resto de tu raza, eres cuerdo, estable y honesto.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Eres un absoluto pacifista no lucharás ni causarás daño a nadie.

IDEALES

Esperas compartir tu iluminación con el resto de tu raza.

VÍNCULOS

Provocar derramamiento de sangre te enloquece. Si provocas daño a una criatura deberás hacer una tirada de salvación contra la locura.

DEFECTOS

**Kuo Toa ooTA:**

- Anfibia
- velocidad de nado
- Percepción Sobrenatural
- Criatura escurridiza
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Mordisco
- Visión en la oscuridad mejorada
- Escamas

**Guerrero Nivel 2:**

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Protección
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Anfibio:** Puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.
- ▶ **velocidad de nado:** Tiene 30 pies de velocidad de nado.
- ▶ **Percepción Sobrenatural:** Puede sentir la presencia de cualquier criatura situada a a 30 pies o menos y que sea invisible o se encuentre en el Plano Etéreo. También podrá indicar con precisión donde se hallan estas criaturas cuando se mueven.
- ▶ **Criatura escurridiza:** Tiene ventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación para escapar de un agarre.
- ▶ **Sensibilidad a la luz Solar:** Tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.
- ▶ **Mordisco:** Ataque con arma cuerpo a cuerpo por fuerza, 1d4 de daño perforante.
- ▶ **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.
- ▶ **Escamas:** Mientras no lleves otra armadura, tu CA mínima será 11+DES. Los escudos son compatibles con este rasgo.
- ▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.  
- 1 vez / descanso
- ▶ **Protección:** Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que no eres tú y que se encuentre a 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

## NOTAS ADICIONALES

## RASGOS