

FUERZA

+3

17

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

-1

8

☒ Fuerza +5

☐ Destreza 0

☒ Constitución +3

☐ Inteligencia +1

☐ Sabiduría +2

☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ 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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 18

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Mordisco

Red

BONIF.

+5

+2

DAÑO/TIPO

1d4 +3

-

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- 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

- Anfíbio
- 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

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

14

Competencias:

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

Idiomas:

Infracomún

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



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 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 14+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