



Loba Terrible

NOMBRE DEL PERSONAJE

Sin clase / No class 2

CLASE Y NIVEL

Sin raza

ESPECIE

Druida

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Amazona

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-4

2

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-2

7

- ☐ Fuerza +3
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia -4
- ☐ Sabiduría +1
- ☐ Carisma -2

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD  
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 37

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 206

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

Mordisco

BONIF.

+3

DAÑO/TIPO

2d6 +3 Perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Loba Terrible

NOMBRE DEL PERSONAJE

Grande

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Olfato oído agudizado: La loba tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.
- ▶ Tácticas de manada: Tiene ventaja en una tirada de ataque contra un objetivo si hay al menos una criatura aliada a 5 o menos pies de ella y no está en estado incapacitado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS