

DUNGEONS & DRAGONS

Brasitas

NOMBRE DEL PERSONAJE

Compañero 1

CLASE Y NIVEL

Sin Raza

ESPECIE

Sin Trasfondo

TRASFONDO

oni_No_Pipo

JUGADOR

FUERZA	<input type="radio"/> 0
	<input checked="" type="radio"/> 10

DESTREZA	<input checked="" type="radio"/> +2
	<input type="radio"/> 14

CONSTITUCIÓN	<input checked="" type="radio"/> +2
	<input type="radio"/> 14

INTELIGENCIA	<input type="radio"/> +1
	<input type="radio"/> 13

SABIDURÍA	<input checked="" type="radio"/> +2
	<input type="radio"/> 15

CARISMA	<input type="radio"/> 0
	<input type="radio"/> 11

<input type="radio"/> Fuerza	0
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES



13 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d1 ÉXITOS 000
FALLOS 000
DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

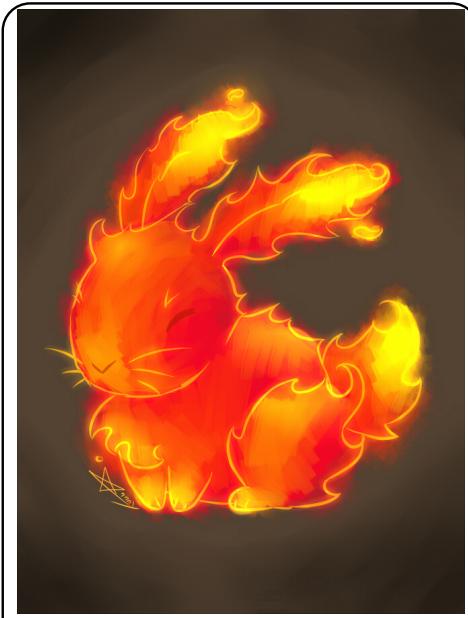
EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Brasitas

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Acciones:** Acciones Semilla de llama Ataque con arma a distancia usando tu Ataque de conjuro, alcance 60 pies, un objetivo. Impacto: 1d6 + BC de daño de fuego. Teletransportación ardiente El espíritu y las criaturas a 5 pies que sean elegidas y lo quieran, se teletransportan hasta 15 pies a un espacio d...
- ▶ **Armadura:** CA = 13 (armadura natural)
- ▶ **Atributos:** FUE 7DES CON INT SAB CAR 10(+0) 14(+2) 14(+2) 13(+1) 15(+2) 11(+0)
- ▶ **Rasgos:** velocidad 30 pies, volar 30 pies (levitar) inmunidad a daño fuego inmunidad a estados agarrado, apresado, asustado, derribado, hechizado. Sentidos visión en la oscuridad 60 pies Percepción pasiva 12 Idiomas entiende los idiomas que su dueño hable
- ▶ **Vida:** vida = 5 + 5 * Nivel

NOTAS ADICIONALES

RASGOS