

DUNGEONS & DRAGONS

Chirridos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Compañero 1

CLASE Y NIVEL

Sin Raza

ESPECIE

Sin Trasfondo

TRASFONDO

oni_No_Pipo

JUGADOR

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-3

4

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-2

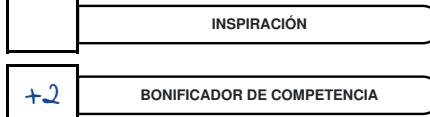
6

- Fuerza +2
- Destreza +3
- Constitución +4
- Inteligencia -3
- Sabiduría 0
- Carisma -2

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES



15

+1

40

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d1

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Chirridos

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

► +3 INT --> VIDA +3 INT --> VIDA

► **Acciones:** Desgarro potenciado por la fuerza Ataque de arma cuerpo a cuerpo +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo que puedes ver. Impacto: 1d8 + 2 de daño por fuerza. Reparación (3/día). Los mecanismos mágicos dentro del defensor restaurán 2d8 + 2 puntos de golpe a sí mismo o a un c...

► **Armadura:** CA = 15 (armadura natural)

► **Atributos:** FUE DES CON INT SAB CAR 14(+2) 12(+1) 15(+2) 4(-3) 10(+0) 6(-2)

► **Rasgos:** velocidad 40 pies inmunidad a daño veneno inmunidad a estados cansado, envenenado, hechizado. Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies. Percepción pasiva 14. Idiomas: entiende los idiomas que su dueño habla. Vigilante. El Defensor de Acero no puede ser sorprendido.

► **Vida:** Vida = 2 + INT + 5 * Nivel

NOTAS ADICIONALES

RASGOS