

Chirridos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Compañero 1

CLASE Y NIVEL

Sin Trasfondo

TRASFONDO

Oni\_No\_Pipo

JUGADOR

Sin Raza

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-3

4

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-2

6

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

**HABILIDADES**

- 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

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+1

INICIATIVA

40

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d1

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Compañero Nivel 1

- +3 INT --> VIDA
- Acciones
- Armadura
- Atributos
- Rasgos
- Vida

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

▶  $+3 INT \rightarrow VIDA$   $+3 INT \rightarrow VIDA$

▶ **Acciones:** 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 restauran  $2d8 + 2$  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 hable Vigilante El Defensor de Acero no puede ser sorprendido.

▶ **Vida:** vida =  $2 + INT + 5 * Nivel$