



Chirridos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Compañero 1

CLASE Y NIVEL

Sin Raza

ESPECIE

Sin Trasfondo

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Oni_No_Pipo

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

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

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

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Compañero Nivel 1:

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



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

► +3 INT --> VIDA +3 INT --> 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