

DUNGEONS & DRAGONS

Colmillos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Compañero 1

CLASE Y NIVEL

Sin Raza

ESPECIE

Sin Trasfondo

TRASFONDO

oni_No_Pipo

JUGADOR

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

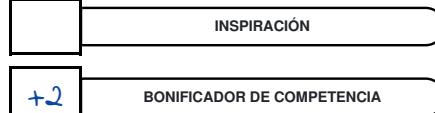
11

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES



15

+2

40
VELOCIDAD
(PIES)

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

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Colmillos

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Acciones:** Acciones Mazo Ataque de arma cuerpo a cuerpo: Usando tu Ataque de conjuro, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto 1d8+2+BC de daño cortante.
- ▶ **Armadura:** CA = 13 +BC (armadura natural)
- ▶ **Atributos:** FUE 1DES CON INT SAB CAR 14(+2) 14(+2) 15(+2) 8C-1) 14(+2) 11C(+0)
- ▶ **Rasgos:** velocidad 40 pies, trepar 40 pies. Sentidos visión en la oscuridad 60 pies Percepción pasiva 12 idiomas entiende los idiomas que su dueño hable Cargar Si se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de Mazo en el mismo turno, el objetivo recibe 1...
- ▶ **Vida:** Vida = 5 + 5 * Nivel

NOTAS ADICIONALES

RASGOS