



Colmillos

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

+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

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

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

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Compañero Nivel 1:

- Acciones
- Armadura
- Atributos
- Rasgos
- Vida

RASGOS Y ATRIBUTOS



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 DES CON INT SAB CAR $14(+2)$ $14(+2)$ $15(+2)$ $8(-1)$ $14(+2)$ $11(+0)$
- ▶ 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: $vida = 5 + 5 * Nivel$