

DUNGEONS & DRAGONS

Escamas

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

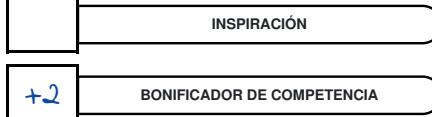
11

- 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

5
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



RASGOS Y ATRIBUTOS

Escamas

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Acciones:** Acciones Tentáculo Ataque de arma cuerpo a cuerpo: usando tu Ataque de conjuro, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto 1d6+2+BC de daño perforante o contundente, y el objetivo está agarrado (CD de conjuro de su dueño para escapar), solo es capaz de agarrar a una criatura, mientras tenga una C...
- ▶ **Armadura:** CA = 13 + BC (armadura natural)
- ▶ **Atributos:** FUE 7DES CON INT SAB CAR 14(+2) 14(+2) 15(+2) 8(-1) 14(+2) 11(+0)
- ▶ **Rasgos:** velocidad 5 pies, nadar 60 pies. Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies. Percepción pasiva: 12. Idiomas: entiende los idiomas que su dueño hable. Anfibio. El puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella. Vínculo primigenio. Puedes agregar tu BC a cualquier prueba de habilidad o TS que r...
- ▶ **Vida:** vida = 5 + 5 * Nivel

NOTAS ADICIONALES

RASGOS