



Escamas

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

5

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d1

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

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 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 a una c...
- Armadura: CA = 13 + BC (armadura natural)
- Atributos: FUE DES CON INT SAB CAR 14(+2) 14(+2) 15(+2) 8(-1) 14(+2) 14(+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