

FUERZA

-2

6

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

11

- Fuerza 0
 - Destreza +5
 - Constitución +3
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +4
 - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
 - Arcanos +1
 - Atletismo 0
 - Engañar +2
 - Historia +1
 - Interpretación +2
 - Intimidar +2
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +5
 - Medicina +4
 - Naturaleza +1
 - Percepción +4
 - Perspicacia +4
 - Persuasión +2
 - Religión +1
 - Sigilo +5
 - Supervivencia +4
 - Trato con Animales +4
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +3 INICIATIVA 10 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d1

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Compañero Nivel 1:

- Acciones
- Armadura
- Atributos
- Rasgos
- Vida

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

APARIENCIA _____



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Acciones:** Acciones Desgarrar Ataque de arma cuerpo a cuerpo: usando tu Ataque de conjuro, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto $1d4+2+BC$ de daño cortante.
- ▶ **Armadura:** CA = 13 + BC (armadura natural)
- ▶ **Atributos:** FUE DES CON INT SAB CAR 6(-2) 16(+3) 13(+1) 8(-1) 14(+2) 11(+0)
- ▶ **Rasgos:** velocidad 40 pies, volar 60 pies Sentidos visión en la oscuridad 60 pies Percepción pasiva 12 Idiomas entiende los idiomas que su dueño hable Pasar volando No provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo. Vínculo primigenio Puedes agregar tu BC a ...
- ▶ **vida:** vida = $4 + 4 * Nivel$

NOTAS ADICIONALES

RASGOS