

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

-1

8

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

- Acrobacias +1
 - Arcanos -1
 - Atletismo +3
 - Engañar -1
 - Historia -1
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación -1
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +2
 - Naturaleza -1
 - Percepción +2
 - Perspicacia +2
 - Persuasión -1
 - Religión -1
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +1 INICIATIVA 40 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

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Compañero Nivel 1:

- Acciones
- Armadura
- Atributos
- Fuego
- Linaje del Drake
- Rasgos
- Vida

RASGOS Y ATRIBUTOS

Draco

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Acciones:** Acciones Mordisco Ataque de arma cuerpo a cuerpo: $+3+BC$ al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: $1d6+BC$ de daño igual al tipo del linaje del Drake. Reacciones Golpes Infusos: Cuando una criatura a 30 pies del Drake que pueda ver, impacte a un objetivo, el Drake puede infundir su...

► **Armadura:** CA = $14 + BC$ (armadura natural)

► **Atributos:** FUE DES CON INT SAB CAR $16(+3)$ $12(+1)$ $15(+2)$ $8(-1)$ $14(+2)$ $8(-1)$

► **Fuego:** Tipo de daño es fuego. Inmunidad a daño de fuego.

► **Linaje del Drake:** El linaje del Drake determina el tipo de daño de sus ataques y cual es su inmunidad.

► **Rasgos:** velocidad 40 pies Inmunidad linaje tipo dragon Sentidos visión en la oscuridad 60 pies Percepción pasiva 12 Idiomas draconido

► **vida:** vida = $5 + 5 * Nivel$

NOTAS ADICIONALES

RASGOS