

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

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Compañero Nivel 1:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS



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