



DUNGEONS & DRAGONS®

Mario

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA	5
	20
DESTREZA	1
	12
CONSTITUCIÓN	1
	13
INTELIGENCIA	-1
	8
SABIDURÍA	0
	10
CARISMA	2
	14

INSPIRACIÓN
3
BONIFICADOR POR COMPETENCIA

<input checked="" type="radio"/> 8 Fuerza
<input type="radio"/> 1 Destreza
<input checked="" type="radio"/> 4 Constitución
<input type="radio"/> -1 Inteligencia
<input type="radio"/> 0 Sabiduría
<input type="radio"/> 2 Carisma
TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="radio"/> 4 Acrobacias (Des)
<input checked="" type="radio"/> 11 Atletismo (Fue)
<input type="radio"/> -1 C. Arcano (Int)
<input type="radio"/> 2 Engaño (Car)
<input type="radio"/> -1 Historia (Int)
<input type="radio"/> 2 Interpretación (Car)
<input type="radio"/> 2 Intimidación (Car)
<input type="radio"/> -1 Investigación (Int)
<input type="radio"/> 1 Juego de Manos (Des)
<input checked="" type="radio"/> 3 Medicina (Sab)
<input type="radio"/> -1 Naturaleza (Int)
<input type="radio"/> 0 Percepción (Sab)
<input type="radio"/> 0 Perspicacia (Sab)
<input type="radio"/> 2 Persuasión (Car)
<input type="radio"/> -1 Religión (Int)
<input type="radio"/> 1 Sigilo (Des)
<input checked="" type="radio"/> 3 Supervivencia (Sab)
<input checked="" type="radio"/> 3 T. con Animales (Sab)
HABILIDADES

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Herramientas: Vehículos de tierra, herramientas de herrero, herramientas de manitas.

Armas: Marciales, simples.

Armaduras: Pesada, ligera, mediana, escudos.

Idiomas: Común, italiano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Guerrero (c. sobre... Héroe del pueblo)

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Linaje personaliza... Legal bueno

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

CLASE DE ARMADURA
16INICIATIVA
1VELOCIDAD
30Puntos de golpe máximos
39

39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5x 1d10...

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE	BONIFICADOR	DAÑO/TIPO
Martillo	+8	1d8+5 cont.
Puños	+8	1d8+5 cont.

Núm. de ataques: 2

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

PC
PP
PE
PO
10
PPT

TESORO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Mochila

Saco de dormir

Peto de trabajo (cota de mallas)

Ropas, comunes

Utensilios

Olla, hierro

Saquito

Raciones (1 día) x10

Cuerda, cáñamo

Pala

Yesca y pedernal

Herramientas de manitas

Antorcha x10

Bota de agua

EQUIPO

--Acciones adicionales--

Tomar aliento. 1d10 + 5 puntos de vida (1/descanso).

--Acciones--

Acción súbita. Puedes usar una acción extra. (1/descanso).

--Otros rasgos--

Hospitalidad rústica. Eres un héroe del pueblo. Puedes encontrar un lugar donde esconderte, descansar o recuperarte entre la plebe. También te defenderán ante la ley o cualquiera que te busque, sin arriesgar sus vidas.

Experto en habilidades. +1 en Fuerza y pericia en Atletismo.

Lazo con tu arma. Haces un ritual con tu arma durante 1h, que puede ser durante un descanso corto. Una vez hecho el lazo esta enlazada a ti y no puedes ser desarmado de esa arma a menos que seas incapacitado. Si está en el mismo plano de existencia, puedes invocar esa arma utilizando una acción adicional, haciendo que se teletransporte a tu mano.

Puedes tener hasta 2 armas enlazadas, pero solo invocar una por cada acción adicional. Si enlazas una nueva arma, se rompe el enlace de una de las otras 2.



Guerrero

CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

INT

APTITUD
MÁGICA

10

CD TIRADA DE SALVACIÓN
DE CONJUROS

+2

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJUROS

0

TRUCOS

Crear hoguera
Saeta de fuego

3



6

7

8

9

NIVEL DE
CONJURO

ESPACIOS TOTALES

ESPACIOS GASTADOS

1

NOMBRE DEL CONJURO

Absorber elementos

Manos de fuego

Salto

Escudo

2

4

5