

DUNGEONS DRAGONS

Hoja de Personaje

PUNTUACIÓN	CARACTERÍSTICA	MOD	COMPETENCIA TS
<input type="text"/>	FUE Fuerza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	DES Destreza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CON Constitución	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	INT Inteligencia	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	SAB Sabiduría	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CAR Carisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BONO DE COMPETENCIA

INICIATIVA	<input type="text"/>	VEL	<input type="text"/>
-------------------	----------------------	------------	----------------------

[illegible]
HABILIDADES

FUERZA

- ## ○ ATLÉTICAS

DESTREZA

- ☐ ACROBACIAS
- ☐ JUEGOS DE MANOS
- ☐ SIGILO

INTELIGENCIA

- ☐ ARCANAS
- ☐ HISTORIA
- ☐ NATURALEZA
- ☐ RELIGIÓN
- ☐ BUSCAR

SABIDURÍA

- ☐ MANEJO DE ANIMALES
- ☐ INTUICIÓN
- ☐ MEDICINA
- ☐ PERCEPCIÓN
- ☐ SUPERVIVENCIA

CARISMA

- ☐ ENGAÑO
- ☐ INTIMIDACIÓN
- ☐ ACTUACIÓN
- ☐ PERSUASIÓN

NOMBRE		JUGADOR			
CLASE & NIVEL		RAZA	TAMAÑO	RELIGIÓN	ALINEAMIENTO
TRASFONDO		EDAD	GÉNERO	OJOS	VISIÓN
PUNTOS DE EXPERIENCIA	SIGUIENTE NIVEL	ALTURA	PESO	CABELLO	PIEL

	LENGUAJES	
	NOTAS:	
BONO DE COBERTURA A LA CA & TS: 1/2 = +2; 3/4 = +5; TOTAL = DESVENTAJA		
VENTAJAS		
RESISTENCIAS		
INMUNIDADES		
RESISTENCIA = 1/2 DAÑO, VULNERABILIDAD = x2 DAÑO		
DG MÁX		DG USADOS

ATAQUES	BONO	DAÑO	TIPO	ALCANCE	PROPIEDADES	PESO

DEFENSAS	BONO	DES MAX	SIGILO	VEL	PROPIEDADES	PESO

CONJURACIÓN

1ST	2ND	3RD	4TH	5TH	6TH	7TH	8TH	9TH

= 8 +












+

+

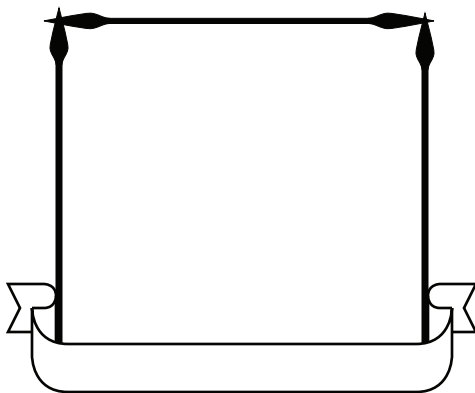
CD SALVACIÓN
CARACTERÍSTICA
MISC
BONO DE COMPETENCIA

PROEZAS (FEATS)

COMBATE FREQ USADO
Proezas, habilidades y otros rasgos para una referencia rápida.

CARACTERÍSTICAS DE CLASE



OBJETOS MÁGICOS

PERSONALIDAD	
IDEALES:	
DEFECTOS:	
CONEXIONES:	

CONEXIONES:

COMPETENCIAS

RASGOS DE TRASFONDO

[illegible]

NIVEL

RASGOS RACIALES

[illegible]

PESO

PLATINO	
ORO	
ELECTRUM	
PLATA	
COBRE	

Capacidad de carga	= (FUE x 10)
Máxima capacidad de carga	= (FUE x 20)
Empujar, arrastrar o elevar	= (FUE x 50)
Esprintar en combate	= (VEL)
Salto largo caminando 10'	= (FUE)
Salto largo estando de pie	= (FUE / 2)
Salto alto caminando 10'	= (Mod FUE + 3)
Salto alto estando de pie	= (Mod FUE)
Trepar, nadar o arrastrarse	= (Vel / 2)
Echarse al suelo	= (Cuesta 5')
Levantarse del suelo	= (Todo la VEL)

ARMAS Y ARMADURAS	+	
OBJETOS MÁGICOS	+	
POSESIONES	+	
PESO TOTAL	=	

[illegible]