DUNGEONS & DRAGONS®

NOMBRE DEL PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES

Fuerza MODIFICADOR PRUEBA

La Fuerza mide tu potencia física.

Atletismo ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Constitución MODIFICADOR PRUEBA

La Constitución representa tu salud, tu aguante y tu fuerza vital.

Aguante ☐ *Entrenado* VARIOS. PRUEBA

Destreza MODIFICADOR PRUEBA

La Destreza mide la coordinación, la agilidad y el equilibrio.

Acrobacias ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Sigilo ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Hurto ☐ *Entrenado* VARIOS. PRUEBA

Inteligencia MODIFICADOR PRUEBA

La Inteligencia describe cómo aprendes y razonas.

Arcanos ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Historia ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Religión ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Sabiduría MODIFICADOR PRUEBA

La Sabiduría mide el sentido común, la autodisciplina, y la empatía.

Dungeons ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Sanar ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Perspicacia ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Naturaleza ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Percepción ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Carisma MODIFICADOR PRUEBA

El Carisma mide la fuerza de la personalidad y el liderazgo.

Engañar ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Diplomacia ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Intimidar ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

Recursos ☐ *Entrenado* VARIOS PRUEBA

PODERES Y DOTES

RIQUEZA

DATOS DE COMBATE

Iniciativa

Tira iniciativa para determinar el orden de actuación en combate.

Velocidad

Tu velocidad es el número de casillas que puedes moverte con una acción de movimiento.

DEFENSAS

Clase de armadura (CA)

La CA mide lo difícil que es alcanzarte con un ataque físico.

Fortaleza

La Fortaleza mide tu tenacidad y tu entereza.

Reflejos

Los Reflejos miden tu habilidad para desviar o esquivar ataques.

Voluntad

La Voluntad mide tu fuerza de voluntad, tu autodisciplina y tu devoción.

Bono de ataque ARMA / PODER DAÑO

Bono de ataque ARMA / PODER DAÑO

Cuando ataques, tira un d20 y súmale tu bonificador de ataque. Compara el resultado con la defensa del monstruo para ver si le aciertas. Si lo haces, tira para calcular el daño que le has causado.

Puntos de golpe Maltrecho

Tus puntos de golpe miden la cantidad de daño que puedes encajar antes de quedar inconsciente. Tu valor de "maltrecho" es la mitad de tus puntos de golpe (redondeado hacia abajo).

Valor de tu esfuerzo curativo

Esfuerzos curativos por día

Cuando gastas un esfuerzo curativo, recuperas tantos puntos de golpe como el valor de tu esfuerzo curativo, que es una cuarta parte del total de tus puntos de golpe (redondeado hacia abajo).

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Puntos de golpe temporales *Esfuerzos curativos utilizados*

EQUIPO Y OBJETOS MÁGICOS

ACCIONES EN COMBATE

En tu turno de combate, puedes llevar a cabo tres acciones:

- *Una acción estándar, que por lo general es un ataque*
- *Una acción de movimiento, que implica moverse*
- *Una acción menor, que ha de ser sencilla y rápida*

Puedes cambiar una acción por otra que esté más abajo en la lista, de manera que puedes cambiar una acción estándar por una de movimiento o una menor, o una acción de movimiento por una menor.

Clase:_____ Nivel: _____

Raza: _____ Sexo:_____

Alineamiento:_____

Idiomas:

NOTAS DEL PERSONAJE

Utiliza este espacio como quieras: para anotar lo que sucede en tus aventuras, llevar la cuenta de las gestas realizadas, describir tu trasfondo y tus motivaciones, anotar los nombres de los demás personajes de tu grupo, o dibujar un retrato de tu personaje.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (PX)

PX para el siguiente nivel: _____

©2010 Wizards of the Coast. Se concede permiso para fotocopiar este hoja sólo para uso personal.