

CARACTERÍSTICAS

Puntuación		Modificador	
14	Fuerza	+1	Al impacto, daño y abrir puertas
13	Destreza	-1/+1	CA y ataque con proyectiles
10	Constitución	+0	A la tirada de Puntos de Golpe
11	Inteligencia	+0	Para escribir y leer idiomas
18	Sabiduría	+3	A las TS contra ataques mágicos
10	Carisma	+0	A la reacción y moral de los seguidores

TIRADAS DE SALVACIÓN

O20. superar		Modificadores
11	Veneno o muerte	3
12	Varitas mágicas	3
14	Petrificación o parálisis	3
16	Aliento de dragón	3
15	Sortilegios, varas y báculos	3

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
 Enanos y Halfings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
 Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

EQUIPO

Armadura de escamas	20
Mangual	2
Maza +1	2
Pergamino de nivel 1	
(3)	-
Curación (4)	-
Agua bendita (frasco)	
(5)	2.5
Antorchas (8)	4
Cuerda (15 m)	5
Estacas (3)	0.5
Martillo	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Ración de comida	
(10)	5
Símbolo sagrado de	
plata	0.5

HABILIDADES

Base	En id6	
I-2	1-2	Sorprendido
I	1	Escuchar ruidos
I-2	1-2	Derribar puertas
Esp	-	Detectar puertas secretas
I	1	Detectar trampas y fosos
Esp	-	Rastrear en exteriores
Esp	-	Rastrear en interiores
Esp	-	Ocultarse

- ☐ - % Abrir cerraduras
- ☐ - % Encontrar/ Desact. trampas
- ☐ - % Hurtar
- ☐ - % Moverse en silencio
- ☐ - % Escalar muros
- ☐ - % Escondarse en las sombras
- ☐ - % Comprender lenguajes
- ☐ - % Usar pergaminos

HABILIDADES ESPECIALES

Expulsar muertos vivos

ocultismo	41
religion	38
sanacion	52
viaje	31

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
	13
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar ni escudo	13
Otros mod.	CA
	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Heridas

Dado

6

ARMAS Y COMBATE

[illegible]

Bonificador de ataque: +0

Bonificador de ataque: +0			Total	Pue/ Des	Magia	Total	M. Fuerza	Magia	Especial	
Arma	Mangual	Ataque	1	= 1	+	Daño	1d6+1	= 1	+	
Arma	Maza +1	Ataque	4	= 1	+	Daño	2d4+2	= 1	+	1
Arma		Ataque		=	+	Daño		=	+	
Arma		Ataque		=	+	Daño		=	+	
Arma		Ataque		=	+	Daño		=	+	

INICIATIVA

Total 1 = 1 +

MUNICIÓN

□□□□□	□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□	□□□□□

CONJUROS

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2								

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Yesca y pedernal	-
Carga total:	45.5

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: -1/2	
<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
Mangual	Básico
Maza	Entrenado

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Curar heridas leves (2)

Luz