



Nivel

8

Personaje: Elenduil Bosquesombrío

Clase: Elfo

Altura: 1,54 m

Cabello: Rubio y largo

Origen:

Peso: 47 kg

Ojos: Verdes con

Jugador: Sergio

Alineamiento: Neutral

Sexo: Varón

Edad: 237

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
13	+1	Fuerza
16	-2/+2	Destreza
16	+2	Constitución
15	+1	Inteligencia
13	+1	Sabiduría
12	+0	Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
8	Veneno o muerte	1
9	Varitas mágicas	1
9	Petrificación o parálisis	1
9	Aliento de dragón	1
11	Sortilegios, varas y báculos	1

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
40	13	80	20

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

EQUIPO

Cota de mallas élfica	1
Arco largo +2 De	
iniciativa Mortal	5
Cimitarra +2 Afilada	2
Anillo de Protección	
+1	-
Anillo de Resistencia	
a los elementos	
(fuego)	-
Botas élficas	-
Brazales de arquero	-
Capa élfica	-
Carcaj de Weit	-
Libro de conjuros	1
Manta	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Pala	4

Carga máxima:	Carga total
Elfos y Halflings: 30 kg	17
Humanos: 40 kg	
Enanos: 50 kg	

HABILIDADES

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

HABILIDADES ESPECIALES

Infravisión 20 m
Inmune a la parálisis

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
	14
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	15
Otros mod.	CA
	-1

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
6



ARMAS Y COMBATE

Bonificador de ataque: +5

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Arco largo +2 De	11	= 2 + 2			1d10+2	=			
Cimitarra +2 Afilada	8	= 1 + 2			1d8+3	=	1	2	
Arma		=				=			
Arma		=				=			
Arma		=				=			

INICIATIVA

Total	2	=	2	+	
-------	---	---	---	---	--

MUNICIÓN

□□□□ □□□□	□□□□
□□□□ □□□□	□□□□

CONJUROS

1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	3	2	2					

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

PX

200.000

NEC

400.000

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Petate	2
Carga total:	19

HABILIDADES EXTENDIDAS

Puntos disponibles: 0/26	
<u>Habilidad</u>	<u>Nivel</u>
Acrobacias	2
Alquimia	4
Atletismo	2
Diplomacia	2
Empatía animal (zorro)	3
Folclore élfico	4
Historia	2
Leyes	2
Rastrear	3
Saber natural	2

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 0/4	
<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
Arco largo	Experto
Cimitarra	Básico
Kumade	Sin entrenar

LIBRO DE CONJUROS

Conjuros de nivel 1

Agrandar
Alarma
Caída de pluma
Detectar Magia
Dormir
Escudo
Grasa
Identificar
Leer Magia
Luz
Proyectil Mágico

Conjuros de nivel 2

Detectar el Mal
Detectar invisibilidad
Flecha ácida de Nefertiri
Invisibilidad
Levitar
Telaraña

Conjuros de nivel 3

Acelerar
Convocar monstruos I
Muro de viento
Volar

Conjuros de nivel 4

Armadura natural
Confusión
Convocar monstruos II
Crecimiento Vegetal

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Agrandar

Detectar Magia

Escudo

Conjuros de nivel 2

Flecha ácida de Nefertiri

Levitar

Telaraña

Conjuros de nivel 3

Muro de viento

Volar

Conjuros de nivel 4

Armadura natural

Confusión