



Nivel

1

Personaje: Kuro

Clase: Explorador

Altura: 1.70m

Cabello: color Negro

Origen:

Peso: 65kg

Ojos: azules

Jugador: kyrios

Alineamiento: Neutral

Sexo: Masculino

Edad: 17 aÑ±os

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
12	Fuerza	+0
10	Destreza	-0/+0
16	Constitución	+2
6	Inteligencia	-1
12	Sabiduría	+0
8	Carisma	-1

Ai impacto, daño y abrir puertas

CA y ataque con proyectiles

A la tirada de Puntos de Golpe

Para escribir y leer idiomas

A las TS contra ataques mágicos

A la reacción y moral de los seguidores

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
12	Veneno o muerte	0
13	Varitas mágicas	0
14	Petrificación o parálisis	0
15	Aliento de dragón	0
16	Sortilegios, varas y báculos	0

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

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

EQUIPO

Armadura de placas	25
Arco largo	5
Daga de plata	0.5
Flechas (10) (2)	1
Curar enfermedad	-
Curación (2)	-
Quitar el miedo	-
Ración de comida (6)	3
Aceite (frasco)	0.5
Farol de aceite	1
Púas (12)	4
Cuerda (15 m)	5
Mochila (vacía)	1
Polea	2
Tinta (vial)	-
Pluma	-

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

Carga total
48

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

HABILIDADES

Base	En 1d6	
1-2	1-3	Sorprendido
1	1	Escuchar ruidos
1-2	1-2	Derribar puertas
Esp	-	Detectar puertas secretas
1	1	Detectar trampas y fosos
Esp	1-5	Rastrear en exteriores
Esp	1-4	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

+1 por nivel al ataque contra goblinoides y
Sólo sorprendido con 1 en 1d6

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
	16
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar ni escudo	16
Otros mod.	CA
	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
8

Heridas

ARMAS Y COMBATE

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6

Bonificador de ataque: +0

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Arco largo		-1	= 0	+		1d4	=	+	
Daga de plata		0	= 0	+		1d2	=	+	
			=	+			=	+	
			=	+			=	+	
			=	+			=	+	

INICIATIVA

Total	0	=	0	+	
-------	---	---	---	---	--

MUNICIÓN

□□□□ □□□□	□□□□
□□□□ □□□□	□□□□

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9
□□□□□□□□

PX

0

NEC

2.000

HABILIDADES EXTENDIDAS

Puntos disponibles: 0/4

<u>Habilidad</u>	<u>Nivel</u>
rastrear	2
Montar trampas	2

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 2/2

<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
-----------------	--------------