



Nivel

12

Personaje: Albrech

Clase: Clérigo

Altura: 180 cm

Cabello: Castaño

Origen:

Peso: 80 kg

Ojos: Marrones

Jugador: Lordrommer

Alineamiento: Neural Bueno

Sexo: v

Edad: 30

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
7	Veneno o muerte	2
8	Varitas mágicas	2
10	Petrificación o parálisis	2
12	Aliento de dragón	2
9	Sortilegios, varas y báculos	2

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

Escudo +2	5
Armadura de placas	
+1	25
Lucero del alba +2	3
Anillo de Caída de pluma	-
Anillo de Protección +1	-
Pergamino de nivel 1 (3)	-
Pergamino de nivel 2 (2)	-
Pergamino de nivel 3	-
Curación (3)	-
Curar enfermedad	-
Lentificar veneno	-

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

Carga total
33

Tesoro:

Gemas:	Platino: 500
Aguamarina	Oro: 2000
Onice	Electro:
Perla blanca	Plata:
Perla negra	Cobre:

HABILIDADES

Base	En id6	
1-2	1-2	Sorprendido
1	1	Escuchar ruidos
1-2	1-2	Derribar puertas
Esp	-	Detectar puertas secretas
1	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 vivientes

CLASE DE ARMADURA

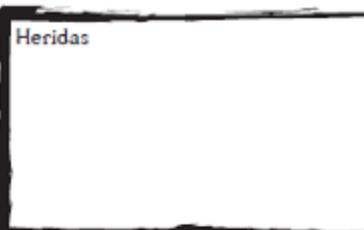


Base/ Armadura	CA
	2
Escudo	CA
	-3
Sorprendido	CA
Sin desfrenar ni escudo	1
Otros mod.	CA
	-1

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
6



ARMAS Y COMBATE

CA:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Lucero del alba +2	3	= 1 + 2			1d6+3	= 1 + 2			
Arma	Ataque	= +			Daño	= +			
Arma	Ataque	= +			Daño	= +			
Arma	Ataque	= +			Daño	= +			
Arma	Ataque	= +			Daño	= +			

INICIATIVA

Total	Des	Misc
1	1	

MUNICIÓN

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
---------------------	---------------------

CONJUROS

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

PX

500.000

NEC

600.000

HABILIDADES EXTENDIDAS

Puntos disponibles: 0/37

<u>Habilidad</u>	<u>Nivel</u>
Alquimia	5
Cabalgar caballo	3
Religión	5
Saber arcano	4
Saber natural	2
Cocinar	2
Diplomacia	3
Empatía animal (halcón)	2
Atletismo	2
Sanar	5
Geografía	1
Historia	1
Pintar	2

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Curar heridas leves (3)

Detectar magia

Conjuros de nivel 2

Bendecir

Resistencia al fuego

Retener persona

Silencio

Conjuros de nivel 3

Curar enfermedad

Disipar Magia (2)

Quitar maldición

Conjuros de nivel 4

Curar heridas graves

Neutralizar veneno

Protección contra el mal en grupo

Conjuros de nivel 5

Curar heridas críticas

Revivir a los Muertos

Visión verdadera

Conjuros de nivel 6

Convocar animales

Sanar