



Nivel

10

Personaje: Morgano

Clase: Explorador

Altura: 1,82 m

Cabello: Moreno

Origen:

Peso: 78 kg

Ojos: verdes

Jugador: Sergio

Alineamiento: Neutral

Sexo: Varón

Edad: 26

Marcas: cicatriz en el ojo

CARACTERÍSTICAS

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
6	Veneno o muerte	2
7	Varitas mágicas	2
8	Petrificación o parálisis	2
7	Aliento de dragón	2
10	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

Armadura de escamas	
+2	20
Arco corto	4
Espada corta +2	
Arrojadiza	
Relampagueante	1
Anillo de Protección	
+2	-
Anillo de Resistencia	
a los elementos (frío)	-
Botas élficas	-
Capa de protección +1	-
Guanteletes de	
destreza	-
Antorchas (8)	4
Cuerda (15 m)	5
Escala (3 m)	10
Escarpia	2

Carga máxima:	Carga total
Elfos y Halflings: 30 kg	
Humanos: 40 kg	46
Enanos: 50 kg	

HABILIDADES

Base	En Id6	
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

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
	15
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin destreza ni escudo	17
Otros mod.	CA
	-2

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: +6

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Arco corto	8	= 1 +			1d6+2	= +			
Espada corta +2	13	= 1 + 2			1d6+4+3	= 1 + 2			
Arma		= +				= +			
Arma		= +				= +			
Arma		= +				= +			

INICIATIVA

Total	1	= 1 +	
-------	---	-------	--

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

HABILIDADES ESPECIALES

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

PX

360.000

NEC

480.000

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Estacas (3)	0.5
Manta	1
Martillo	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Pala	4
Petate	2
Pica (escalada)	5
Yesca y pedernal	-
Carga total:	62.5

HABILIDADES EXTENDIDAS

Puntos disponibles: 0/31	
<u>Habilidad</u>	<u>Nivel</u>
Atletismo	3
Empatía animal (cánidos)	6
Folclore (norteños)	2
Geografía	3
Montar trampas	2
Oficio (cazador)	3
Rastrear	7
Saber natural	5

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 0/5	
<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
Arco corto	Entrenado
Espada corta	Experto