



Nivel

1

Personaje: Tentelas

Clase: Elfo

Altura:

Cabello:

Origen:

Peso:

Ojos:

Jugador: Felipe

Alineamiento:

Sexo:

Edad:

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
11	Fuerza	+0
13	Destreza	-1/+1
9	Constitución	+0
14	Inteligencia	+1
8	Sabiduría	-1
9	Carisma	+0

Al 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	-1
13	Varitas mágicas	-1
13	Petrificación o parálisis	-1
15	Aliento de dragón	-1
15	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

Cuero tachonado	10
Arco largo	5
Espada corta (2)	2
Flechas (10) (2)	1
Antorchas (8)	4
Cuerda (15 m)	5
Espejo	0.5
Estuche (mapa, pergamino)	0.5
Libro de conjuros	1
Manta	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Pergamino (5)	-
Pértiga (3 m)	4
Pluma	-
Ración de comida (5)	2.5
Tinta (vial)	-

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

Carga total
39.5

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro: 1
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

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
- %		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
	6
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin destreza ni escudo	6
Otros mod.	CA
	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Heridas

Dado
6

ARMAS Y COMBATE

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Arco largo	Ataque	1	= 1	+	1d8	=	+		
Espada corta	Ataque	0	= 0	+	1d6	=	+		
	Ataque		=	+		=	+		
	Ataque		=	+		=	+		
	Ataque		=	+		=	+		

INICIATIVA

Total	Des	Misc
1	1	

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9
1 □ □ □ □ □ □ □ □ □

HABILIDADES ESPECIALES

Infravisión 20 m
Inmune a la parálisis

PX

0

NEC

4.000

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Yesca y pedernal	-
------------------	---

Carga total:	39.5
--------------	------

LIBRO DE CONJUROS

Conjuros de nivel 1

Disco Flotante de Nébula

Dormir

Leer Magia

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Dormir