



Nivel

7

Personaje: Brion Starsun

Clase: Paladín

Altura: 190 cm

Cabello: Blanco, escaso

Origen: Marvalar

Peso: 98 kg

Ojos: Azules

Jugador: NPC

Alineamiento: Legal

Sexo: Masculino

Edad: 50

Marcas: Cicatrices en ojo

CARACTERÍSTICAS

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

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
8	Veneno o muerte	3
9	Varitas mágicas	3
10	Petrificación o parálisis	3
9	Aliento de dragón	3
12	Sortilegios, varas y báculos	3

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	5
Armadura de bandas	17
Espada larga	2
Anillo de Protección	
+1	-

Capa de protección +1 -

Curación -

Curación -

HABILIDADES

Base	En id5	
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

Imposición de manos (2 pg/nivel)
Sanar enfermedad (1 al día / 5 niveles)
Inmune a las enfermedades
Detectar el mal 20 m
Aura de protección contra el mal (3 m)
Expulsar muertos vivientes

CLASE DE ARMADURA

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



PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS

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



Dado
8

ARMAS Y COMBATE

Bonificador de ataque: +4

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Espada larga	Ataque	10	= 2	+	Daño	2d8+2	= 2	+	
Arma	Ataque		=	+	Daño		=	+	
Arma	Ataque		=	+	Daño		=	+	
Arma	Ataque		=	+	Daño		=	+	
Arma	Ataque		=	+	Daño		=	+	

INICIATIVA

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

MUNICIÓN

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

CONJURO

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

PX	90.000	NEC	170.000
----	--------	-----	---------

HABILIDADES EXTENDIDAS**Puntos disponibles: 0/23**

<u>Habilidad</u>	<u>Nivel</u>
Cabalar	4
Diplomacia	4
Geografía	1
Historia	1
Intimidar	2
Leyes	3
Navegación	1
Religión	3
Saber arcano	2
Sanar	2

MAESTRÍAS EN ARMAS**Puntos disponibles: 1/4**

<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
Espada larga	Experto