



Nivel

2

Personaje: Hermano Armin

Clase: Clérigo

Altura: 1,90

Cabello: calvo

Origen: Ciudad libre

Peso: 80

Ojos: marrones

Jugador: miguel

Alineamiento: neutral bueno

Sexo: hombre

Edad: 25

Marcas: una cicatriz en su

CARACTERÍSTICAS

Puntuación		Modificador	
15	Fuerza	+1	Al impacto, daño y abrir puertas
15	Destreza	-1/+1	CA y ataque con proyectiles
14	Constitución	+1	A la tirada de Puntos de Golpe
12	Inteligencia	+0	Para escribir y leer idiomas
16	Sabiduría	+2	A las TS contra ataques mágicos
10	Carisma	+0	A la reacción y moral de los seguidores

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
11	Veneno o muerte	2
12	Varitas mágicas	2
14	Petrificación o parálisis	2
16	Aliento de dragón	2
15	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	20
Escudo	5
Mangual	2
Daga	0.5
Pergamino de nivel 1	-
Pergamino de nivel 1	-
Pergamino de nivel 1	-
Pergamino de nivel 1	-
Curación	-
Aceite (frasco)	0.5
Aceite (frasco)	0.5
Agua bendita (frasco)	0.5
Agua bendita (frasco)	0.5
Antorchas (8)	4
Árnica	-
Cuerda (15 m)	5
Estacas (3)	0.5

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

Carga total
39.5

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro: 125
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

HABILIDADES

Base	En id	
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

CLASE DE ARMADURA

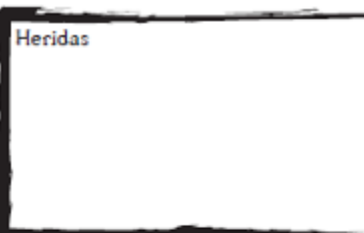


Base/ Armadura	CA
	13
Escudo	CA
	-1
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	13
Otros mod.	CA
	0

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

Bonificador de ataque: +0

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Mangual	3	= 1 +			1d6+2+1	= 1 +			
Daga	1	= 1 +			1d2+1	= 1 +			
		= +				= +			
		= +				= +			
		= +				= +			

INICIATIVA

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

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9
2 □ □ □ □ □ □ □ □ □

HABILIDADES ESPECIALES

Expulsar muertos vivientes

PX

1.500

NEC

3.500

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Farol de aceite	1
Martillo	1
Odre	2
Pala	4
Pica (escalada)	5
Ración de comida	0.5
Ración de comida	0.5
Ración de comida	0.5
Ración de comida	0.5
Ración de comida	0.5
Ración de comida	0.5
Símbolo sagrado de madera	-
Petate	2
Montura	15
Caballo	-

Carga total: 72.5

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: -1/2	
<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
Mangual	Entrenado
Martillo ligero	Básico

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Curar heridas leves (2)

Invisibilidad ante los muertos vivientes

Luz

Ordenar

Refugio

Conjuros de nivel 2

Bendecir

Hoja de llamas