



Nivel

2

Personaje: Paladín

Clase: Paladín

Altura:

Cabello:

Origen:

Peso:

Ojos:

Jugador: Saúl

Alineamiento:

Sexo:

Edad:

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

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

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	3
13	Varitas mágicas	3
14	Petrificación o parálisis	3
15	Aliento de dragón	3
16	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

Armadura de escamas 20

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

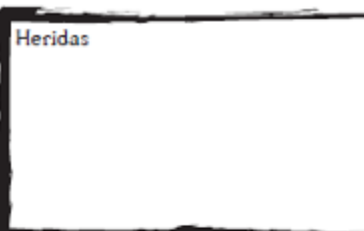


Base/ Armadura	CA
Escudo	13
Sorprendido	0
Sin desfrenar ni escudo	13
Otros mod.	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
8



ARMAS Y COMBATE

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

Bonificador de ataque: +1

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Arma									
Arma									
Arma									
Arma									
Arma									

INICIATIVA

Total	Des	Misc
1	1	

MUNICIÓN

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

CONJUROS

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

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

Carga total
20

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

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)

PX

2.500

NEC

5.000