



Nivel

6

Personaje: Pj clérigo

Clase: Clérigo

Altura:

Cabello:

Origen:

Peso:

Ojos:

Jugador:

Alineamiento:

Sexo:

Edad:

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
14	Fuerza	+1
13	Destreza	-1/+1
13	Constitución	+1
8	Inteligencia	-1
20	Sabiduría	+4
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
9	Veneno o muerte	4
10	Varitas mágicas	4
12	Petrificación o parálisis	4
14	Aliento de dragón	4
12	Sortilegios, varas y báculos	4

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 placas	25
Martillo de guerra	3
Mangual +1	2
Anillo de Protección +1	-
Presea de sabiduría	-

HABILIDADES

Base	En id6	
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

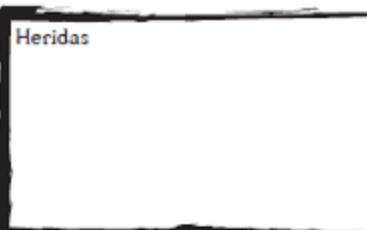


Base/ Armadura	CA
	16
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	17
Otros mod.	CA
	-1

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: +2

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Martillo de guerra	3	= 1 +			1d6+1	= 1 +			
Mangual +1	4	= 1 + 1			1d6+2	= 1 + 1			
Arma		= +				= +			
Arma		= +				= +			
Arma		= +				= +			

INICIATIVA

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

MUNICIÓN

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

CONJUROS

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

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

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro: 3000
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

HABILIDADES ESPECIALES

Expulsar muertos vivientes

PX	25.000	NEC	50.000
----	--------	-----	--------

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Curar heridas leves (3)

Conjuros de nivel 2

Ayuda

Bendecir

Piel de corteza

Conjuros de nivel 3

Curar enfermedad

Quitar maldición