



Nivel

1

Personaje: Daiki Musashi

Clase: Samurái

Altura: 1.90

Cabello: Negro

Origen:

Peso: 100kg

Ojos: Negros

Jugador: Luis

Alineamiento: Legal

Sexo: M

Edad: 23

Marcas: Lunar en labio inferior

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
12	Fuerza	+0
10	Destreza	-0/+0
11	Constitución	+0
9	Inteligencia	+0
12	Sabiduría	+0
12	Carisma	+0

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
12	Veneno o muerte	0
13	Varitas mágicas	0
14	Petrificación o parálisis	0
15	Aliento de dragón	0
16	Sortilegios, varas y báculos	0

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
Katana	2
Arco corto	4
Flechas (10) (3)	1.5
Curación (2)	-
Resistencia al fuego	-
Velocidad	-
Aceite (frasco) (3)	1.5
Ración de comida (6)	3
Ajo (3 cabezas)	-
Cuerda (15 m)	5
Espejo	0.5
Tinta (vial)	-
Pluma	-
Pergamino (3)	-
Vino (2 pintas)	0.5
Yasca y pedernal	-
Mochila (vacía)	1

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

Carga total
39

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata: 100
	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

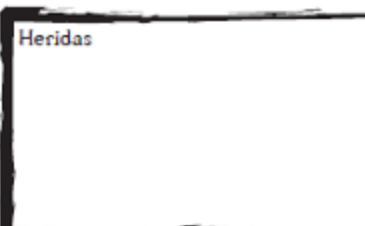


Base/ Armadura	CA
	13
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	13
Otros mod.	CA
	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
8



ARMAS Y COMBATE

Bonificador de ataque: +0

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Katana	Ataque	0	= 0	+	Daño	1d4	= 0	+	
Arco corto	Ataque	0	= 0	+	Daño	1d4	=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	

INICIATIVA

Total	0	=	0	+	
-------	---	---	---	---	--

MUNICIÓN

□□□□ □□□□	□□□□
□□□□ □□□□	□□□□

CONJURO

1	2	3	4	5	6	7	8	9
□	□	□	□	□	□	□	□	□

HABILIDADES ESPECIALES

Arquería
Montura
El Camino del Guerrero
Luchar con dos armas
Daisho
Arquería +1
Daisho +1 cada tres niveles si usas la misma
Montura

PX	0	NEC	2.500
----	---	-----	-------

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Manta	1
Caballo	-
Carga total:	40

HABILIDADES EXTENDIDAS

Puntos disponibles: 0/4	
<u>Habilidad</u>	<u>Nivel</u>
Empatía animal	1
Intimidar	2
Cocinar	1

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 2/2	
<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>