

2

Cabello: Negro

Ojos: Grises

Edad: 42

Marcas:

Puntuación		Modificador
11	Fuerza	+0
10	Destreza	-0/+0
13	Constitución	+1
17	Inteligencia	+2
11	Sabiduría	+0
12	Carisma	+0

A la reacción y moral
de los seguidores

13

0

13

0

13

0

16

0

14

0

Base/ Armadura	CA
	9
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfogra ni escudo	9
Otros mod.	CA
	0

Dado

4

Heridas

CA: 9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

Arma		Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Arma	Bastón	Ataque	0	=	0	Daño	1d4	=	0	
Arma		Ataque		=		Daño		=		
Arma		Ataque		=		Daño		=		
Arma		Ataque		=		Daño		=		
Arma		Ataque		=		Daño		=		

Total 0 = 0 +

□□□□□	□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□	□□□□□

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2								

Base Combate Carrera Cargado

30	10	60	15
----	----	----	----

Enanos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Bastón	4
Levitar	-
Estuche (mapa, pergamino)	0.5
Frasco (vacío)	0.5
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Pergamino	-
Velas (10)	-
Tinta (vial)	-
Vial (vacío)	0.5
Yesca y pedernal	-

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

Carrea total

8.5

Gemas	Platino:
	Oro: 70
	Electro:
	Plata: 75
	Cobre:

Base	En Id6	
I-2	1-2	Sorprendido
I	1	Escuchar ruidos
I-2	1-2	Derribar puertas
Esp	-	Detectar puertas secretas
I	1	Detectar trampas y fosos
Esp	-	Rastrear en exteriores
Esp	-	Rastrear en interiores
Esp	-	Ocultarse

HABILIDADES ESPECIALES

[illegible]

Px

2.500

NEC

5.000

LIBRO DE CONJUROS

Conjuros de nivel 1

Detectar Magia

Escudo

Leer Magia

Luz

Proyectil Mágico

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Luz

Proyectil Mágico