



Nivel **2**
 Personaje: Herlinda
 Clase: Explorador
 Altura: 175
 Cabello: Negro

Jugador: _____
 Origen: Bosque de
 Peso: 76
 Ojos: Negros
 Alineamiento: Legal
 Sexo: Femenino Edad: 19
 Marcas: Cicatriz en la mejilla

CARACTERÍSTICAS

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
12	Veneno o muerte	1
13	Varitas mágicas	1
14	Petrificación o parálisis	1
15	Aliento de dragón	1
16	Sortilegios, varas y báculos	1

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

Arco largo	5
Daga	0.5
Espada larga	2
Flechas (10) (2)	1
Aceite (frasco) (3)	1.5
Cuerda (15 m)	5
Farol de aceite	1
Manta	1
Martillo	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Púas (12)	4
Ración de comida (3)	1.5
Vino (2 pintas)	0.5
Yesca y pedernal	-

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

Carga total
27

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

HABILIDADES

Base	En 1d6	
1-2	1-3	Sorprendido
1	1	Escuchar ruidos
1-2	1-2	Derribar puertas
Esp	-	Detectar puertas secretas
1	1	Detectar trampas y fosos
Esp	1-5	Rastrear en exteriores
Esp	1-4	Rastrear en interiores
Esp	-	Ocultarse

- %	Abrir cerraduras
- %	Encontrar/ Desact. trampas
- %	Hurtar
- %	Moverse en silencio
- %	Escalar muros
- %	Escondarse en las sombras
- %	Comprender lenguajes
- %	Usar pergaminos

HABILIDADES ESPECIALES

+1 por nivel al ataque contra goblinoides y
 Sólo sorprendido con 1 en 1d6

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
	10
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar ni escudo	10
Otros mod.	CA
	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
8

Heridas

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
Arco largo	3	= 1 +			1d8+1	= 1 +			
Daga	2	= 1 +			1d2+1	= 1 +			
Espada larga	2	= 1 +			1d4+1	= 1 +			
		= +				= +			
		= +				= +			

INICIATIVA

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

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9

PX

2.000

NEC

4.000

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 0/2

Maestría

Arco largo

Nivel

Entrenado