

Nivel

1

Personaje: KARA

Clase: Mago

Altura: 1'70

Cabello: MARRÓN

Origen:

Peso: 54

Ojos: Marrones

Jugador: JULIA M.G.

Alineamiento: Caótico Bueno

Sexo: MUJER

Edad: 20

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

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

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
13	Veneno o muerte	1
13	Varitas mágicas	1
13	Petrificación o parálisis	1
16	Aliento de dragón	1
14	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

Daga	0.5
Bastón	4
Arco largo	5
Antorchas (8)	4
Escala (3 m)	10
Frasco (vacío)	0.5
Frasco (vacío)	0.5
Frasco (vacío)	0.5
Libro de conjuros	1
Pergamino	-
Petate	2
Pluma	-
Ración de comida	0.5
Saco grande	0.5
Velas (10)	-
Yasca y pedernal	-
Tinta (vial)	-

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

29

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro: 430
	Electro:
	Plata:
	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

HABILIDADES ESPECIALES

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

CLASE DE ARMADURA

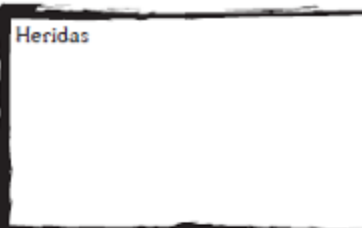


Base/ Armadura	CA
	9
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	9
Otros mod.	CA
	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado 4



ARMAS Y COMBATE

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
Daga	Ataque	0	= 0	+	Daño	1d4	= 0	+	
Bastón	Ataque	0	= 0	+	Daño	1d4	= 0	+	
Arco largo	Ataque	1	= 1	+	Daño	1d8	=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	

INICIATIVA

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

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9
1 □ □ □ □ □ □ □ □ □

PX

0

NEC

2.500

LIBRO DE CONJUROS

Conjuros de nivel 1

Disco Flotante de Nébula

Dormir

Escudo

Protección contra el Mal

Proyectil Mágico

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Dormir

Escudo

Protección contra el Mal

Proyectil Mágico