



Nivel

2

Personaje: Larue Tabarant

Clase: Paladín

Altura: 1.90

Cabello: Moreno

Origen: Robleda

Peso: 85

Ojos: Verdosos

Jugador:

Alineamiento: Legal

Sexo: Masculino

Edad: 21

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
14	Fuerza	+1
12	Destreza	-0/+0
14	Constitución	+1
10	Inteligencia	+0
12	Sabiduría	+0
12	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
12	Veneno o muerte	2
13	Varitas mágicas	2
14	Petrificación o parálisis	2
15	Aliento de dragón	2
16	Sortilegios, varas y báculos	2

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

Cuero tachonado	10
Espada bastarda	3
Daga	0.5
Aceite (frasco)	0.5
Agua bendita (frasco)	0.5
Cuerda (15 m)	5
Estacas (3)	0.5
Farol de aceite	1
Manta	1
Martillo	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
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
28

HABILIDADES

Base	En ID5	
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

HABILIDADES ESPECIALES

Imposición de manos (2 pg/nivel)
Sanar enfermedad (1 al día / 5 niveles)
Inmune a las enfermedades
Detectar el mal 20 m
Aura de protección contra el mal (3 m)

CLASE DE ARMADURA

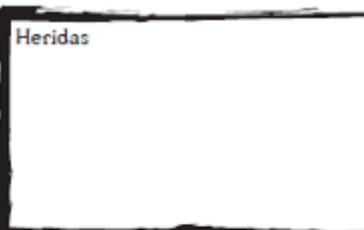


Base/ Armadura	CA
	13
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	13
Otros mod.	CA
	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
8



ARMAS Y COMBATE

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
Espada bastarda	4	= 1 +			1d8+2+1	= 1 +			
Daga	2	= 1 +			1d2+1	= 1 +			
		= +				= +			
		= +				= +			
		= +				= +			

INICIATIVA

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

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

PX

2.500

NEC

5.000

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 0/2

<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
Espada bastarda	Entrenado