



Nivel

1

Personaje: Fijus

Clase: Paladín

Altura:

Cabello:

Origen:

Peso:

Ojos:

Jugador: Hornwar

Alineamiento:

Sexo:

Edad:

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

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

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

Armadura de escamas	20
Escudo	5
Espada bastarda	3
Ballesta ligera	1
Viotes (20)	1
Ración de comida (10)	5
Símbolo sagrado de madera	-

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

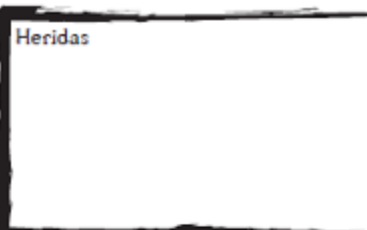


Base/ Armadura	CA
	6
Escudo	CA
	-1
Sorprendido	CA
Sin destreza ni escudo	6
Otros mod.	CA
	0

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
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
Espada bastarda	Ataque	1	= 1	+	Daño	2d4+1	= 1	+	
Ballesta ligera	Ataque	1	= 1	+	Daño	1d6	=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	

INICIATIVA

Total	Des	Misc
1	1	

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Carga máxima:	Carga total
Elfos y Halflings: 30 kg Humanos: 40 kg Enanos: 50 kg	35

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

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)

PX

0

NEC

2.500