



Nivel

11

Personaje: Uzar-din

Clase: Místico (monje)

Altura: 1,68 m

Cabello: Calvo

Jugador:

Alineamiento: Legal

Sexo: Varón

Edad: 24 aA±os

Origen:

Peso: 70 kg

Ojos: Extraños, como

Marcas: Tatuajes

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
19	Fuerza	+3
16	Destreza	-2/+2
12	Constitución	+0
12	Inteligencia	+0
15	Sabiduría	+1
15	Carisma	+1

Ai 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
6	Veneno o muerte	4
7	Varitas mágicas	4
8	Petrificación o parálisis	4
9	Aliento de dragón	4
10	Sortilegios, varas y báculos	4

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
69	23	138	35

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

EQUIPO

Anillo de oro	-
Brazalete de platino	-
Collar de perlas	-
Anillo de Protección	-
+3	-
Anillo de acción libre	-
Botas de salto	-
Brazales +8	-
Capa de protección +3	-
Guanteletes de fuerza	-
Cuerda (15 m)	5
Espejo	0.5
Manta	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Petate	2
Ración de comida	0.5

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

Carga total
12

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	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
- %	- %	Abrir cerraduras
93 %	93 %	Encontrar/ Desact. trampas
- %	- %	Hurtar
93 %	93 %	Moverse en silencio
97 %	97 %	Escalar muros
87 %	87 %	Escondarse en las sombras
- %	- %	Comprender lenguajes
- %	- %	Usar pergaminos

HABILIDADES ESPECIALES

Alerta
Sanación
Hablar con los animales
Resistencia
Ataque marcial místico (+3)
2 ataques extra por asalto
Don de lenguas

CLASE DE ARMADURA

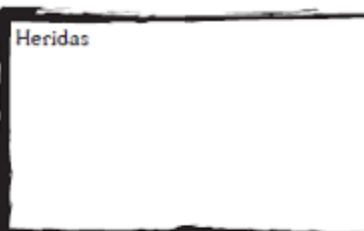


Base/ Armadura	CA
	20
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	23
Otros mod.	CA
	-3

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
6



ARMAS Y COMBATE

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6

Bonificador de ataque: +7

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Ataque marcial místico	Ataque	10	= 3	+	Daño	2d12+3	= 3	+	
Arma	Ataque		=	+	Daño		=	+	
Arma	Ataque		=	+	Daño		=	+	
Arma	Ataque		=	+	Daño		=	+	
Arma	Ataque		=	+	Daño		=	+	

INICIATIVA

Total	2	=	2	+	
-------	---	---	---	---	--

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9

PX

550.000

NEC

700.000

HABILIDADES EXTENDIDAS

Puntos disponibles: 0/34

<u>Habilidad</u>	<u>Nivel</u>
Acrobacias	10
Atletismo	9
Leyes	7
Saber natural	8

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 6/6

<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
-----------------	--------------