



Nivel

4

Personaje: Pyra

Clase: Clérigo

Altura: 1,75

Cabello: Negro

Origen: Olmeda

Peso: 68

Ojos: Marrones

Jugador: Clériga

Alineamiento: Legal

Sexo: Femenino

Edad: 33

Marcas: Cicatriz sobre la ceja

CARACTERÍSTICAS

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

Cota de mallas	15
Escudo	5
Martillo de guerra	3
Curación	-
Alforjas	0.5
Antorchas (8)	4
Árnica	-
Agua bendita (frasco)	0.5
Aceite (frasco)	0.5
Espejo	0.5
Estuche (mapa, pergamino)	0.5
Frasco (vacío)	0.5
Agua bendita (frasco)	0.5
Símbolo sagrado de plata	0.5
Velas (10)	-

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

Carga total
31

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro: 112
	Electro:
	Plata: 218
	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
- %	Encontrar/ Desact. trampas
- %	Hurtar
- %	Moverse en silencio
- %	Escalar muros
- %	Escondarse en las sombras
- %	Comprender lenguajes
- %	Usar pergaminos

HABILIDADES ESPECIALES

Expulsar muertos vivientes

CLASE DE ARMADURA

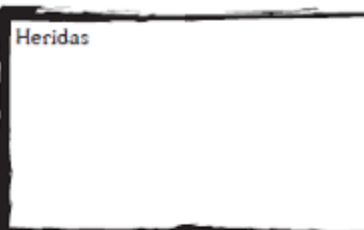


Base/ Armadura	CA
	5
Escudo	CA
	-1
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	5
Otros mod.	CA
	0

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
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Martillo de guerra	0	= 0 +			1d6	= 0 +			
Arma		= +				= +			
Arma		= +				= +			
Arma		= +				= +			
Arma		= +				= +			

INICIATIVA

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

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9
3 2 □ □ □ □ □ □ □ □

PX

6.500

NEC

12.500

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Curar heridas leves

Detectar Magia

Detectar el mal

Conjuros de nivel 2

Bendecir

Encontrar trampas