



Nivel

13

Personaje: Miná Estrellaceleste

Clase: Paladín

Altura: 1,67 m

Cabello: Rojizo

Origen:

Peso: 70 kg

Ojos: Grisés azulados

Jugador: Sergio

Alineamiento: Legal bueno

Sexo: Femenino

Edad: 27

Marcas: Cicatriz desde el

CARACTERÍSTICAS

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
4	Veneno o muerte	5
5	Varitas mágicas	5
6	Petrificación o parálisis	5
5	Aliento de dragón	5
8	Sortilegios, varas y báculos	5

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 placas	
+3	25
Espada bastarda +2	
Afilada De velocidad	3
Arco largo	5
Flechas (10) (3)	1.5
Mangual	2
Brazalete de plata	-
Anillo de Protección	
+2	-
Capa de protección +2	-
Guanteletes de fuerza	-
Agua bendita (frasco)	0.5
Alforjas	0.5
Cuerda (15 m)	5
Estacas (3)	0.5
Estuche (mapa, pergamino)	0.5

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

Carga total
43.5

Tesoro:

Gemas	Platino: 10
	Oro: 250
	Electro: 20
	Plata: 180
	Cobre:

HABILIDADES

Base	En idé	
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

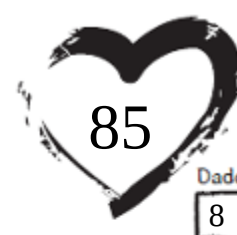
- %	Abrir cerraduras
- %	Encontrar/ Desact. trampas
- %	Hurtar
- %	Moverse en silencio
- %	Escalar muros
- %	Escondarse en las sombras
- %	Comprender lenguajes
- %	Usar pergaminos

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
	19
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin destreza ni escudo	21
Otros mod.	CA
	-2

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Heridas
Dado
8

ARMAS Y COMBATE

Bonificador de ataque: +8

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Espada bastarda +2	Ataque	16	= 2 + 2		Daño	1d10+2+4	= 2 + 2		
Arco largo	Ataque	9	= 0 +		Daño	1d8+1	= +		
Mangual	Ataque	10	= 2 +		Daño	1d6+2	= 2 +		
	Ataque		= +		Daño		= +		
	Ataque		= +		Daño		= +		

INICIATIVA

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

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	2	1						

PX

1.200.000

NEC

1.400.000

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Manta	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Petate	2
Ración de comida	0.5
Símbolo sagrado de madera	-
Yesca y pedernal	-
Caballo de guerra	-
Carga total:	50

HABILIDADES EXTENDIDAS

Puntos disponibles: 0/40	
<u>Habilidad</u>	<u>Nivel</u>
Atletismo	5
Cabalgar	5
Percepción	6
Saltar	2
Mando	6
Reflejos rápidos	2
Frialdad	4
Diplomacia	5
Leyes	5

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 0/6	
<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
Espada bastarda	Experto
Arco largo	Entrenado
Mangual	Básico

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Luz

Refugio

Conjuros de nivel 2

Bendecir

Resistencia al fuego

Conjuros de nivel 3

Plegaria