



Nivel

2

Personaje: Erindin

Clase: Elfo

Altura: 1,58

Cabello: Plateado

Origen: El gran

Peso: 45

Ojos: Verdes

Jugador:

Alineamiento: Legak

Sexo: Masculino

Edad: 40

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

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

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
40	13	80	20

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

EQUIPO

Armadura de cuero	8
Arco largo	5
Daga (3)	1.5
Espada corta	1
Virote (20) (2)	2
Aceite (frasco) (3)	1.5
Cuerda (15 m)	5
Farol de aceite	1
Libro de conjuros	1
Manta	1
Martillo	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Pergamino (3)	-
Pluma	-
Ración de comida (3)	1.5
Velas (10)	-
Tinta (vial)	-

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

Carga total
32.5

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

HABILIDADES

Base	En ID6	
1-2	1-2	Sorprendido
1	1	Escuchar ruidos
1-2	1-2	Derribar puertas
Esp	1-2	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

Infravisión 20 m
Inmune a la parálisis

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
	12
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin destreza ni escudo	12
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

Bonificador de ataque: +1

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Arco largo	3	= 1 +			1d8+1	= 1 +			
Daga	2	= 1 +			1d2+1	= 1 +			
Espada corta	2	= 1 +			1d3+1	= 1 +			
		= +				= +			
		= +				= +			

INICIATIVA

Total	1	= 1 +	
-------	---	-------	--

MUNICIÓN

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

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9
2 □ □ □ □ □ □ □ □ □

PX

4.000

NEC

8.000

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Vial (vacío) (3)	1.5
Vino (2 pintas)	0.5
Yesca y pedernal	-

Carga total: 34.5

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 0/2	
<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
Arco largo	Entrenado

LIBRO DE CONJUROS

Conjuros de nivel 1

Bola de nieve de Fistan

Detectar Magia

Disco Flotante de Nébula

Dormir

Escudo

Grasa

Hechizar Persona

Leer Lenguas

Leer Magia

Luz

Manos ardientes

Proyectil Mágico

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Bola de nieve de Fistan

Manos ardientes