

PAINTER CEL 27 DELSESTED



Nivel Personaje:		Dareldar Kronel		Jugador:	An	drés
	Guerrero	Origen:	Robleda	Alineamiento:		Legal
Altura:	1,86m	Peso.	92kg	70-X11	arón	Edad:23
Cabello:	Negro-Corto	Ojos:	Negros	Marcas:	Mechón	olanco en el flequillo
Polición:	Valion	Can	ducta:	S eria, sever	ra v consecue	nte
Apareincia Personal:	A specto de	tipo duro, con	n un rostro sei	rio marcado por la	experienci	ia en combate
Aparemeia rersonai.						
CARACTERÍSTICAS		TIRADAS DE	SALVACIÓN	CLASE	DE ARMA	DURA
Puntuación Modificad	or	D20, superar	· · · · · · ·	Modificadores		Base/ Armadura CA
18 Fuerza +3	Al impacto, dallo y abrir puertas	14) Ven	eno o muerte	(t + 1) ((C	CAI	Cota de malla 5
12 11	CA y ataque					Rodela -1
13 Destreza +1	con proyectiles	15) Var	itas mágicas	+1	2	Sorprendido CA
13 Constitución +1	A la tirada de Puntos de Golpe	Date of Street			1	Sin destreza ni escudo 9
9 Inteligencia O	Para escribir y	16) Petrific	ación o parálisis	+1	M	Otros mod. CA Buena manufact -1
9 Inteligencia 0	leer idiomas	17 Alies	nto de dragón	+1		Buella manurau
13 Sabiduria +1	A las TS contra ataques mágicos			INIC	CIATIVA	
9 Carisma 0	A la reacción y mora	18 Sortilegie	os, varas y báculos	+1 Total		Des Misc
7 Garisilla 0	de los seguidores			iotal	·	المارات المارات
HABILIDADES	HABILIDADES [SPECIALES/ESPECIALIZ	ACIONES HABILII	dades de Ladrón		OVIMIENTO
1-2 T-2 Sorprendido	-		76	Abrir cerraduras		O 10 60 15
Escuchar ruidos				Encontrar/ Desact. t	rampas Em	s: 40m/13m/80m/20m
1-2 1-2 Derribar puertas	+			Hurtar Moverse en silencio		nos y Haiffings: 20m/7m/40m/10 manos: 30m/10m/60m/15m
Detectar puertas secre			<u>%</u>	Escalar muros	TO STATE	DIOMAS
Rastrear en exteriores				Esconderse en las so Comprender lengua		
Rastrear en interiores Cocultarse				Usar pergaminos	les	
Ocultaise	_					
ADMACY COMPATE	CA: 9	8 7 6	5 4 3 14 1E 1/	2 1 -0 -1	The second name of	-4 -5 -6
ARMAS Y COMBATE	10	11 12 13	14 15 16	17 18 19 20	0 20 20	20 20 20
		Total P	se/Des Magia	Total M.P.	erza Magia	Especial
Arma Hacha de combate	Ata	ique 3	+3 + 0)año 1d8+3 = +	3 +	
Arma E spada larga	Ata	que 3 =	+3+)año 1d8+3 = +	3)+[
Arma Cimitarra			+3)+	Daño 1d8+4 = +	3++1	
	Au	ique 3	==		\equiv	
Arma Maza de Cartaramûm	Ata	ique 3	+3 + [laño 1d4+4 = +	3 + +1	
Arma	Ata	ique =	+t)año =	7+	
				Novas		
PUNTOS DE GOLPE Y HERIDA	AS	PX 8	50 NEC	2000 NOTAS		
		MUNICIÓN				
Heridas						
7 9						
Dado						
		_; ====		500		

EQUIPO		EQUIPO Es	PECIAL/MÁ	GICO/NOTAS		
Saco grande						
Cuerda						
Antorchas						
Manta						
Mochila						
Odre						-
Petate						
Yesca y pedernal						
Grilletes						
					Tesoro:	
					Gemas	Platino:
						Oro: 19
		~				Electro:
						Plata:
						Cobre:
Carga máxima: Elfos y Halflings: 30 kg Humanos: 40 kg	Carga total	CON	UROS			
Enanos: 50 kg			3 4	5 6 Z	تَاتَ	
Enanos: 50 kg	Nivel	ALCANCE		PECIO Z		
CONJURO	Nivel	ALCANCE	JURÁCIÓN	PECIO	8 9	
CONJURO	Nivel	ALCANCE	DURÁCIÓN	PECIO	8 9	
CONJURO			_			
CONJURO			_			
CONJURO						
CONJURO						
CONJURO						
CONJURO						
CONJURO						
CONJURO						
CONJURO						
CONJURO						
CONJURO CONJURO						
CONJURO CONJURO						
Enanos: 50 kg CONJURO						
CONJURO CONJURO						
Enanos: 50 kg CONJURO						
Enanos: 50 kg CONJURO						
Enanos: 50 kg CONJURO						
Enanos: 50 kg CONJURO						
Enanos: 50 kg CONJURO						
Enanos: 50 kg CONJURO						