

• CUATRO •  
HOJAS DE PERSONAJE

Nombre:					CLASE DE PERSONAJE Explorador Hobbit					Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN										<b>Equipo:</b>  <b>Otro material:</b>  <b>Notas:</b>			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.					
Fuerza	NP	+	-2	+		=		Fuerza					
Agilidad	NP	+	3	+		=		Agilidad					
Inteligencia	NP	+	0	+		=		Inteligencia					
Movimiento	NP	+	-2	+		=		Movimiento					
Defensa	NP	+	3	+		=		Defensa					
B.O. C. a C.	—	+	-2	+	— -1 (Daga, -1 daño)	=		B.O. C. a C.					
B.O. Proyectoil	—	+	2	+		=		B.O. Proyectoil					
Generales	—	+	0	+		=		Generales					
Subterfugio	—	+	2	+		=		Subterfugio					
Percepción	—	+	1	+		=		Percepción					
Magia	—	+	-3	+		=		Magia					
Resistencia	NP	+	45	+		=		Resistencia					

Nombre:					CLASE DE PERSONAJE Explorador Elfo					Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN										<b>Equipo:</b>  <b>Otro material:</b>  <b>Notas:</b>			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.					
Fuerza	NP	+	0	+		=		Fuerza					
Agilidad	NP	+	2	+		=		Agilidad					
Inteligencia	NP	+	0	+		=		Inteligencia					
Movimiento	NP	+	2	+		=		Movimiento					
Defensa	NP	+	2	+		=		Defensa					
B.O. C. a C.	—	+	-1	+	— (Espada, +1 daño)	=		B.O. C. a C.					
B.O. Proyectoil	—	+	0	+	— (Arco)	=		B.O. Proyectoil					
Generales	—	+	1	+		=		Generales					
Subterfugio	—	+	1	+		=		Subterfugio					
Percepción	—	+	1	+		=		Percepción					
Magia	—	+	-2	+		=		Magia					
Resistencia	NP	+	35	+		=		Resistencia					

Nombre:					CLASE DE PERSONAJE Guerrero Humano					Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN										<b>Equipo:</b>  <b>Otro material:</b>  <b>Notas:</b>			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.					
Fuerza	NP	+	0	+		=		Fuerza					
Agilidad	NP	+	1	+		=		Agilidad					
Inteligencia	NP	+	1	+		=		Inteligencia					
Movimiento	NP	+	1	+	— (-1 (Arm. de cuero)	=		Movimiento					
Defensa	NP	+	1	+	+2 (Escudo, Arm. cuero)	=		Defensa					
B.O. C. a C.	—	+	-1	+	+1 (Mart. gue., +2 daño)	=		B.O. C. a C.					
B.O. Proyectoil	—	+	1	+	— (Arco)	=		B.O. Proyectoil					
Generales	—	+	1	+		=		Generales					
Subterfugio	—	+	0	+	— -1 (Arm. de cuero)	=		Subterfugio					
Percepción	—	+	1	+		=		Percepción					
Magia	—	+	0	+	— -1 (Escudo)	=		Magia					
Resistencia	NP	+	35	+		=		Resistencia					

Nombre:				CLASE DE PERSONAJE Guerrero Enano				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								<b>Equipo:</b>  <b>Otro material:</b>  <b>Notas:</b>				
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total					CARACT.
Fuerza	NP	+	2	+		=						Fuerza
Agilidad	NP	+	-1	+		=						Agilidad
Inteligencia	NP	+	0	+		=						Inteligencia
Movimiento	NP	+	0	+	-2 (Cota de malla)	=						Movimiento
Defensa	NP	+	0	+	+2 (Cota de malla)	=						Defensa
B.O. C. a C.		+	2	+	(Hacha gue., +2 daño)	=						B.O. C. a C.
B.O. Proyectil		+	0	+	-1 (Lanza)	=						B.O. Proyectil
Generales		+	1	+		=						Generales
Subterfugio		+	1	+	-2 (Cota de malla)	=						Subterfugio
Percepción		+	0	+		=						Percepción
Magia		+	-3	+	-2 (Cota de malla)	=						Magia
Resistencia	NP	+	60	+		=		Resistencia				

Nombre:				CLASE DE PERSONAJE Guerrero Elfo				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								<b>Equipo:</b>  <b>Otro material:</b>  <b>Notas:</b>				
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total					CARACT.
Fuerza	NP	+	0	+		=						Fuerza
Agilidad	NP	+	2	+		=						Agilidad
Inteligencia	NP	+	0	+		=						Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+		=						Movimiento
Defensa	NP	+	2	+	-2 (Cota de malla)	=						Defensa
B.O. C. a C.		+	0	+	(Espada, +1 daño)	=						B.O. C. a C.
B.O. Proyectil		+	2	+	(Arco)	=						B.O. Proyectil
Generales		+	0	+		=						Generales
Subterfugio		+	1	+		=						Subterfugio
Percepción		+	0	+		=						Percepción
Magia		+	-2	+	-1 (Escudo)	=						Magia
Resistencia	NP	+	45	+		=		Resistencia				

Nombre:				CLASE DE PERSONAJE Montaraz Humano				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								<b>Equipo:</b>  <b>Otro material:</b>  <b>Notas:</b>				
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total					CARACT.
Fuerza	NP	+	1	+		=						Fuerza
Agilidad	NP	+	0	+		=						Agilidad
Inteligencia	NP	+	1	+		=						Inteligencia
Movimiento	NP	+	0	+	-1 (Arm. de cuero)	=						Movimiento
Defensa	NP	+	1	+	+1 (Arm. de cuero)	=						Defensa
B.O. C. a C.		+	1	+	-1 (Espada 2M, +3 daño)	=						B.O. C. a C.
B.O. Proyectil		+	-1	+	-1 (Lanza)	=						B.O. Proyectil
Generales		+	2	+		=						Generales
Subterfugio		+	0	+	-1 (Arm. de cuero)	=						Subterfugio
Percepción		+	1	+		=						Percepción
Magia		+	0	+		=						Magia
Resistencia	NP	+	40	+		=		Resistencia				

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Montaraz Medio-elfo		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	0	+		=	Fuerza
Agilidad	NP	+	1	+		=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	1	+		=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+		=	Movimiento
Defensa	NP	+	1	+	+1 Escudo	=	Defensa
B.O. C. a C.	—	+	-1	+	(Espada, +1 daño)	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	1	+	(Arco)	=	B.O. Proyectil
Generales	—	+	1	+		=	Generales
Subterfugio	—	+	0	+		=	Subterfugio
Percepción	—	+	1	+		=	Percepción
Magia	—	+	0	+	+1 (Escudo)	=	Magia
Resistencia	NP	+	35	+		=	Resistencia
<b>Equipo:</b>  <b>Otro material:</b>  <b>Notas:</b>							

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Bardo Humano		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	0	+		=	Fuerza
Agilidad	NP	+	0	+		=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	2	+		=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	0	+	-1 (Arm. de cuero)	=	Movimiento
Defensa	NP	+	0	+	+1 (Arm. de cuero)	=	Defensa
B.O. C. a C.	—	+	0	+	(Cayado, +1 daño)	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	-1	+	-1 (Daga, -1 daño)	=	B.O. Proyectil
Generales	—	+	0	+		=	Generales
Subterfugio	—	+	-1	+	-1 (Arm. de cuero)	=	Subterfugio
Percepción	—	+	2	+		=	Percepción
Magia	—	+	2	+		=	Magia
Resistencia	NP	+	35	+		=	Resistencia
<b>Equipo:</b>  <b>Otro material:</b>  <b>Notas:</b>							

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Bardo Elfo		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	-1	+		=	Fuerza
Agilidad	NP	+	1	+		=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	2	+		=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+		=	Movimiento
Defensa	NP	+	1	+		=	Defensa
B.O. C. a C.	—	+	-1	+	(Cayado, +1 daño)	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	0	+	(Arco)	=	B.O. Proyectil
Generales	—	+	0	+		=	Generales
Subterfugio	—	+	-1	+		=	Subterfugio
Percepción	—	+	1	+		=	Percepción
Magia	—	+	2	+		=	Magia
Resistencia	NP	+	30	+		=	Resistencia
<b>Equipo:</b>  <b>Otro material:</b>  <b>Notas:</b>							