

REDENCIÓN

d20

NOMBRE DEL PERSONAJE _____ NOMBRE DEL JUGADOR _____ CLASE _____ NIVEL _____
 OCUPACIÓN INICIAL _____ RAZA _____ KIBBUTZ _____ SEXO _____ ALTURA _____ PESO _____ OJOS _____ PELO _____ EDAD _____

CARACTERÍSTICAS

CARACTERÍSTICA	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL	CARACTERÍSTICA	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL	SALUD	TOTAL	ACTUALES
FUERZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INTELIGENCIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	PG PUNTOS DE GOLPE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DESTREZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SABIDURÍA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
CONSTITUCIÓN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

COMBATE

ATAQUE BASE	TOTAL	ATAQUE BASE	MOD. DE FUERZA	MOD. TAMAÑO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
CUERPO A CUERPO BONIF. ATAQUE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
A DISTANCIA BONIF. ATAQUE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMADURA/OBJ. PROT.	TIPO	BONIF. EQUIPO	¿COMPETENTE?
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PENALIZADOR DES. MAX. VEL. PESO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DEFENSA	BONIF. CLASE	BONIF. EQUIPO	MOD. DESTREZA	MOD. TAMAÑO	BONIF. VARIOS	PENALIZ. ARMADURA
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TOTAL = 10+

INICIATIVA MODIFICADOR	MOD. VARIOS	MOD. DESTREZA
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ATAQUE BASE	VELOCIDAD
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ESTABILIDAD MENTAL	INESTABILIDAD MENTAL	PUNTOS DE ACCIÓN
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALVACIÓN BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
FORTALEZA CONSTITUCIÓN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
REFLEJOS DESTREZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VOLUNTAD SABIDURÍA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

HABILIDADES

CLASE	HABILIDAD	TOTAL	RANGOS	MOD. CARACT.	MOD. VARIOS
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA ()			INT	
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA ()			INT	
<input type="checkbox"/>	AVERIGUAR INTENCIONES			SAB	
<input type="checkbox"/>	AVISTAR			SAB	
<input type="checkbox"/>	BUSCAR			INT	
<input type="checkbox"/>	CONCENTRACIÓN			CON	
<input type="checkbox"/>	CONDUCCIÓN			DES	
<input type="checkbox"/>	CURAR HERIDAS			SAB	
<input type="checkbox"/>	DEMOLICIONES ●			INT	
<input type="checkbox"/>	DIPLOMACIA			CAR	
<input type="checkbox"/>	DISFRAZARSE			CAR	
<input type="checkbox"/>	ENGANAR			CAR	
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO			DES	
<input type="checkbox"/>	ESCAPISMO			DES*	
<input type="checkbox"/>	ESCONDERSE			DES*	
<input type="checkbox"/>	ESCUCHAR			SAB	
<input type="checkbox"/>	FALSIFICAR			INT	
<input type="checkbox"/>	HABLAR IDIOMA ()			-	
<input type="checkbox"/>	HABLAR IDIOMA ()			-	
<input type="checkbox"/>	HABLAR IDIOMA ()			-	
<input type="checkbox"/>	INFORMÁTICA			INT	
<input type="checkbox"/>	INTERPRETAR ()			CAR	
<input type="checkbox"/>	INTERPRETAR ()			CAR	
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR			CAR	

CLASE	HABILIDAD	TOTAL	RANGOS	MOD. CARACT.	MOD. VARIOS
<input type="checkbox"/>	INUTILIZAR MECANISMO ●			INT	
<input type="checkbox"/>	JUEGO DE MANOS ●			DES	
<input type="checkbox"/>	LEER/ESCRIBIR IDIOMA ()			-	
<input type="checkbox"/>	LEER/ESCRIBIR IDIOMA ()			-	
<input type="checkbox"/>	LEER/ESCRIBIR IDIOMA ()			-	
<input type="checkbox"/>	MOVERSE SIGILOSAMENTE			DES*	
<input type="checkbox"/>	NADAR			FUE*	
<input type="checkbox"/>	NEGOCIAR			CAR	
<input type="checkbox"/>	OFICIO			SAB	
<input type="checkbox"/>	PILOTAR ●			DES	
<input type="checkbox"/>	PIRUETAS ●			DES*	
<input type="checkbox"/>	REPARAR ●			INT	
<input type="checkbox"/>	REUNIR INFORMACIÓN			CAR	
<input type="checkbox"/>	SABER ()			INT	
<input type="checkbox"/>	SABER ()			INT	
<input type="checkbox"/>	SABER ()			INT	
<input type="checkbox"/>	SABER ()			INT	
<input type="checkbox"/>	SALTAR			FUE*	
<input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA OG			SAB*	
<input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA EN BASE			SAB*	
<input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA EM			SAB*	
<input type="checkbox"/>	TREPAR			FUE	
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Las habilidades señaladas con ● pueden utilizarse incluso si no están entrenadas. * Si hay PENALIZADOR DE ARMADURA, se aplica

REDENCIÓN

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

CAMPAÑA _____

EXPERIENCIA

TALENTOS/APTITUDES/CAPACIDADES

EQUIPO

OBJETO

PESO

OBJETO

PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO _____

CRÉDITOS SOLARES

IDIOMAS

NOTAS

NOTES