

Personaje

Raza

Jugador

Clase

Nivel

Experiencia

Reputación

Genero

Edad

Tamaño

Altura

Peso

Piel

Pelo

Ojos

Mano diestra

Alineación/Honor

Enemigos/Aliados



CAPACIDADES

	PUNTAJEN	MODIFICADOR	PUNTAJEN TEMPORAL	MODIFICADOR TEMPORAL
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

TIRADAS DE SALVACIÓN

	TOTAL	SALVACIÓN BASE	MOD. DE CARACTERÍSTICA	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORALES
FORT CONSTITUCIÓN						
REF DESTREZA						
VOL SABIDURÍA						

MODIFICADORES A LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

PUNTOS DE GOLPE

/

Levantar sobre la cabeza

Levantar del suelo

Empujar o arrastrar

1x carga máxima

2x carga máxima

3x carga máxima

CARGA

VELOC.

	VEL.	CARGA MAX	DES MAX	PENAL	CORRER
L			-	-	-
M			+3	-3	x4
P			+1	-6	x3

PARADA

= 10 +

PARADA ESQUIVA

FUE DES

MOD TAM

MOD MISC

ESQUIVA

= 10 +

PARADA ESQUIVA

FUE DES

MOD TAM

MOD MISC

PENALIZ. ARMADURA

ATAQUES TOQUE

FALLO ARCANO

DESPREV.

ARMAADURA Y PROTECCIÓN

TIPO	RED DANO	DES MAX	PENAL	FALLO CONJ	VEL	PESO

COMPETENCIA CON ☐ ARM. LIGERA ☐ ARM. MEDIA ☐ ARM. PESADA ☐ ESCUDOS

INICIATIVA

DESTREZA

=

BASE

MOD. DE CARACTERÍSTICA

MOD. VARIOS

MOD. TEMPORALES

C/C

FUERZA

=

BASE

MOD. DE CARACTERÍSTICA

MOD. VARIOS

MOD. TEMPORALES

SUTILEZA

DESTREZA

=

BASE

MOD. DE CARACTERÍSTICA

MOD. VARIOS

MOD. TEMPORALES

A DISTANCIA

DESTREZA

=

BASE

MOD. DE CARACTERÍSTICA

MOD. VARIOS

MOD. TEMPORALES

MODIFICADORES A LA INICIATIVA

MODIFICADORES AL ATAQUE

ARMAS	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO	PENETR. ARM.	DIST	DUREZA	PUNTOS DE GOLPE	TIPO	TAM.	SUTIL. (S/N)	NOTAS, CUALIDADES ESPECIALES

COMPETENCIAS DE ARMAS

☐ TODAS LAS ARMAS SIMPLES
☐ TODAS LAS ARMAS MARCIALES

MANIOBRAS DE COMBATE

☐ CARGA DE TORO

FUE 13+, ATAQUE PODEROSO

☐ LANZAR A UN LADO

FUE 15+, PRESA MEJORADA, DERRIBO MEJORADO

☐ PARADA DE GATO

BONO DE PARADA 6+

☐ PARADA Y PRESA

BONO DE PARADA 6+, DES 13+

☐ DECAPITACIÓN

BAB 10+, INT 11+

☐ ESCUDO HUMANO

FUE 13+, PRESA MEJORADA

☐ ESTOCADA DESESPERADA

INICIATIVA MEJORADA, BAB 15+

☐ CARGA ARROLLADORA

BAB 15+, SALTAR

☐ BARRIDO DEVASTADOR

ATAQUE DE TORBELLINO

☐ GIRO DE PANTERA

ESQUIVA ASOMBROSA MEJORADA

TRANSICIÓN	HABILIDADES					RANGO MÀX. NIVEL +3 (/2)	
	NOMBRE	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS	
	<input type="checkbox"/> ABRIR CERRADURAS	DES	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> ARTE (ALQUIMIA)) INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> ARTE (HERBALISMO)) INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> ARTE (_____)) INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> AVERIGUAR INTENCIONES	SAB	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> AVISTAR	SAB	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> BUSCAR	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO (ARCANO)	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO (ARQUITECTURA)	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO (CALABOZOS)	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO (GEOGRAFÍA)	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO (LOCAL)	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO (NATURALEZA)	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO (NOBLE)	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO (RELIGIÓN)	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> CONCENTRACIÓN	CON	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> DESCIFRAR ESCRITURA	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> DIPLOMACIA	CAR	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> DISFRAZARSE	CAR	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> ENGAÑAR	CAR	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO	DES*	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> ESCAPISMO	DES*	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> ESCONDERSE	DES*	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> ESCUCHAR	SAB	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> FALSIFICACIÓN	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> HACER PIRUETAS	DES*	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> INTERPRETAR (_____)	CAR	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	CAR	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> INUTILIZAR MECANISMO	DES	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> MONTAR	DES	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> MOVERSE SIGILOSAMENTE	DES*	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> NADAR	FUE*	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> OFICIO (_____)	SAB	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> REUNIR INFORMACIÓN	CAR	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> SALTAR	FUE*	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> SANAR	SAB	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA	SAB	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> TASACIÓN	INT	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> TRATO CON ANIMALES	CAR	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> TRUCOS DE MANOS	DES*	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> TREPAR	FUE*	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> USO DE CUERDAS	DES	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	=	_____	+	_____
	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	=	_____	+	_____

Se puede usar con 0 rangos.
*Penalización por armadura.

EQUIPO	LOCALIZACIÓN	PESO
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

DOTES	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

LENGUAJES	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

HABILIDADES ESPECIALES	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

PUNTOS DE DESTINO	