

NOMBRE DEL PERSONAJE

JUGADOR

CLASE Y NIVEL

RAZA

TIPO Y SUBTIPO

ALINEAMIENTO

DEIDAD

TAMAÑO

EDAD

GÉNERO

ALTURA

PESO

REGIÓN DE ORIGEN

NOMBRE CARACTERÍSTICA	PUNTUACIÓN CARACT.	MODIFICADOR CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURIA				
CAR CARISMA				

TOTAL

CA CLASE DE ARMADURA = 10 + + + + + + + +

DE TOQUE
CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO
CLASE DE ARMADURA

TOTAL **PG** PUNTOS DE GOLPE

DAÑO NO LETAL

HERIDAS/ PG ACTUALES

REDUCCION DEL DAÑO

INICIATIVA MODIFICADOR = +

	TOTAL	SALV. BASE	MOD. CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL	MODIFICADORES CONDICIONALES
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <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"/>	+ <input type="text"/>	
VOLUNTAD (SABIDURIA)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

PRESA MODIFICADOR = + + +

VELOCIDAD

ATAQUE	BONIF. ATAQUE	DAÑO	CRITICO
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ALCANCE	TIPO	NOTAS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MUNICION

ATAQUE	BONIF. ATAQUE	DAÑO	CRITICO
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ALCANCE	TIPO	NOTAS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MUNICION

ATAQUE	BONIF. ATAQUE	DAÑO	CRITICO
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ALCANCE	TIPO	NOTAS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MUNICION

ATAQUE	BONIF. ATAQUE	DAÑO	CRITICO
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ALCANCE	TIPO	NOTAS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MUNICION

ATAQUE	BONIF. ATAQUE	DAÑO	CRITICO
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ALCANCE	TIPO	NOTAS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MUNICION

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

PUNTOS DE ACCIÓN

HABILIDAD CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	RANGOS MAX. (CLASEA/TRANSCLESEA)	
				MOD. CARACT.	MOD. VARIOS
<input type="checkbox"/>	ABRIR CERRADURAS	DES	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA ■ ()	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA ■ ()	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA ■ ()	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	AVERIGUAR INTENCIONES ■	SAB	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	AVISTAR ■	SAB	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	BUSCAR ■	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	CONCENTRACIÓN ■	CON	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	DESCIFRAR ESCRITURA	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	DIPLOMACIA ■	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	DISFRAZARSE ■	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	ENGAÑAR ■	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO ■	DES*	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	ESCAPISMO ■	DES*	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	ESCONDERSE ■	DES*	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	ESCUCHAR ■	SAB	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	FALSIFICAR ■	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	INTERPRETAR ■ ()	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	INTERPRETAR ■ ()	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	INTERPRETAR ■ ()	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR ■	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	INUTILIZAR MECANISMO	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	JUEGO DE MANOS	DES*	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	MONTAR ■	DES	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES*	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	NADAR ■	FUE*	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	OFICIO ()	SAB	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	OFICIO ()	SAB	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	PIRUETAS	DES*	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	SALTAR ■	FUE*	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	SANAR ■	SAB	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA ■	SAB	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	TASACIÓN ■	INT	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	TRATO CON ANIMALES	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	TREPAR ■	FUE*	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	USAR OBJETO MÁGICO	CAR	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>	USO DE CUERDAS ■	DES	<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>			<input type="text"/>	=	+ + +
<input type="checkbox"/>			<input type="text"/>	=	+ + +

■ Esta habilidad puede usarse sin entrenar. ☐ Marca esta casilla ☒ si la habilidad es de clase para el personaje.
* El penalizador de armadura debe aplicarse, si hay; (penalizador doble para Nadar).

[illegible]

CAPACIDAD DE CARGA					
CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE CABEZA IGUAL A LA CARGA MAXIMA	LEVANTAR DEL SUELO X2 CARGA MAXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR X5 CARGA MAXIMA

[illegible][illegible]

RIQUEZAS	
DINERO	GEMAS, OTROS
PC—	
PP—	
PO —	
PPT—	

[illegible]

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

NOTE

PAG. REF.

NOTAS

INFORMACIÓN

INFORMACIÓN

Pág.

CONJUROS E INFUSIONES

SALVACION CONJURO

MOD A LA CA

FALLO DE CONJURO ARCANO %

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONOCIDOS	CD DE LA SALVACION	NIVEL	CONJUROS CONJURO/DIA	CONJUROS ADICIONALES
		0		0
		1 ^{er}		
		2 ^o		
		3 ^o		
		4 ^o		
		5 ^o		
		6 ^o		
		7 ^o		
		8 ^o		
		9 ^o		

ESCUELA ESPECIALISTA

ESCUELAS PROHIBIDAS



