

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

NIVEL ACTUAL

CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES

Fuerza

Prob. de impactar
Ajuste de daño
Peso transportable
Peso máximo
Abrir Puertas
Doblar barras / puertas

Destreza

Ajuste Reacción
Ajuste ataque de proyectil
Ajuste defensivo

Constitución

Ajuste puntos de golpe
Colapso del sistema
Supervivenc. a la resurrección
Resistencia al veneno
Regeneración

Inteligencia

Nº Idiomas
Nivel de conjuro
Prob. de aprender conjuros
Inmunidad a ilusiones
Nº máx. de conjuros/nivel

Sabiduría

Ajuste a defensa mágica
Conjuros adicionales
Prob. de fallar conjuro
Inmunidad a conjuros

Carisma

Nº máximo de servidores
Base de lealtad
Ajuste a la reacción

LENGUAJES / NOTAS

COMBATE

Clase de Armadura (CA)

Sin escudo
Natural
Sorpresa
Destreza
Tipo de armadura:

/

Puntos de Golpe

Dado de Golped.....
Resistencia a magia
Nº veces resucitado

Pruebas en Combate

Pruebas de Destreza
Pruebas de Visión
Pruebas de Escuchar

Tiradas de Salvación

Paralización/Veneno/Muerte mágica:

Base: Mod: +/- :

Cetro, vara o varita:

Base: Mod: +/- :

Petrificación o polimorfismo:

Base: Mod: +/- :

Arma de aliento:

Base: Mod: +/- :

Conjuro:

Base: Mod: +/- :

Resistencia a conjuros:

ARMAS Y EQUIPO

Arma Precio Peso

Equipo Precio Peso

Cálculo del GAC0

NOMBRE DEL PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE

Nombre del jugador:

Raza:

Sexo:

Edad:

Peso:

Estatura:

Ojos:

Pelo:

EXPERIENCIA

PX para siguiente nivel:

Clase:

Deidad:

Alineamiento:

Kit de clase:

Movimiento

Base:

Pesado:

Ligero:

Gravoso:

Riquezas

PC (Cobre):

PO (Oro):

PP (Plata):

PPT (Platino):

PE (Electro):

Gemas:

PERICIAS COMBATE / NO COMBATE

COMBATE

HECHIZOS Y PERGAMINOS

CA del objetivo 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 10
Para impactar

ARMAS / ATAQUE

Arma	#At	Tam.	Tipo	Vel.	Impact/Daño	Daño	Rango
					/	/	
					/	/	
					/	/	
					/	/	
					/	/	

MODIFICADORES AL COMBATE

Mods. al Impacto	+/-	Mods. al Daño	+/-	Mods. a la CA	+/-
Penalz. por no prof.					

EQUIPO / OBJETOS MÁGICOS

Objeto	Donde	Peso	Objeto	Donde	Peso

HECHIZOS MEMORIZADOS

Hechizos por Nivel:	Esferas / Escuelas:
1 _____ 6 _____	
2 _____ 7 _____	
3 _____ 8 _____	
4 _____ 9 _____	
5 _____ Otro _____	

Notas:

SACERDOTES CONTRA NO MUERTOS

Esqueleto / 6 D.G. _____	Momia / 7 D.G. _____
Zombie _____	Espectro / 8 D.G. _____
Gul / 2 D.G. _____	Vampiro / 9 D.G. _____
Sombra / 3-4 D.G. _____	Fantasma / 10 D.G. _____
Wight / 5 D.G. _____	Liche / 11+ D.G. _____
Ghast _____	Wraith / 6 D.G. _____

* D.G = Dados de golpe

HABILIDADES DE LADRÓN

	Base	Hab.	Raza	Des.	Kit	Armd.	Total
Vaciar Bolsillos							
Abrir Cerraduras							
Hallar/retirar trampas							
Moverse en silencio							
Ocultarse							
Detectar ruidos							
Escalar paredes							
Leer lenguajes							

SUBIR DE NIVEL

Cambia al subir de nivel:	En:	A niveles:
GAC0	_____	_____
Tiradas de salvación	_____	_____
Pericias en armas	_____	_____
Pericias en no armas	_____	_____

NOTAS / MAPAS / DIBUJOS: