

NOMBRE DEL PERSONAJE

JUGADOR

---

CLASE Y NIVEL

RAZA

## ALINEAMIENTO

DEDIDAD

TAMAÑO

EDAD

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPAÑA

NOMBRE CARACT	PUNT CARACT	MOD CARACT	PUNTUACIÓN TEMPORAL	MODIFICADOR TEMPORAL
<b>FUE</b> FUERZA				
<b>DES</b> DESTREZA				
<b>CON</b> CONSTITUCIÓN				
<b>INT</b> INTELIGENCIA				
<b>SAB</b> SABIDURIA				
<b>CAR</b> CARISMA				

TOTAL	BON DE ARMADURA	BON DE ESCUDO	MOD DE DESTREZA	MOD. TAMAÑO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DESVIO	MOD. VARIOS
<div> <div>CA</div> <div>CLASE DE ARMADURA</div> </div> <div> <div></div> <div>= 10 +</div> <div></div> <div>+</div> <div></div> <div>+</div> <div></div> <div>+</div> <div></div> <div>+</div> <div></div> <div>+</div> <div></div> <div>+</div> <div></div> </div>							

<b>PG</b> PUNTOS DE GOLPE	TOTAL	DAÑO NO LETAL
HERIDAS/PG ACTUALES		
REDUCCIÓN DEL DAÑO		

	TOTAL	MOD. DE DESTREZA	MOD VARIOS
<b>MODIFICADOR DE INICIATIVA</b>		=	+

TIROS DE SALVACIÓN TOTAL		SALV BASE	MOD DE CARACT.	MOD MÁGICO	MOD VARIOS	MOD TEMPORAL	MODIFICADORES CONDICIONALES
<b>FORTALEZA</b> (CONSTITUCIÓN)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	
<b>REFLEJOS</b> (DÉSTREZA)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	
<b>VOLUNTAD</b> (SABIDURÍA)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	

**ATAQUE BASE**  **RESISTENCIA A CONJUROS**

MODIFICADOR DE PRESA

=

+

+

+

TOTAL

ATAQUE BASE

MOD DE FUERZA

MOD DE TAMAÑO

MOD VARIOS

VELOCIDAD

ATAQUE			BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS			
MUNICIÓN					

ATAQUE			BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS			
MUNICIÓN					

<b>ATAQUE</b>			<b>BONIF. DE ATAQUE</b>	<b>DAÑO</b>	<b>CRÍTICO</b>
<b>ALCANCE</b>	<b>TIPO</b>	<b>NOTAS</b>			
<b>MUNICIÓN</b>			<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>

<b>ATAQUE</b>			BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS			
MUNICIÓN			<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

ATAQUE			BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS			
MUNICIÓN			<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>

## MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

¿HABILIDAD CLASE?	HABILIDADES					RANGOS MÁX. (CLASE/TRANSCLESA)
	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS

<input type="checkbox"/> ABRIR CERRADURAS	DES	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> ARTESANÍA ■ ( <input type="text"/> )	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> ARTESANÍA ■ ( <input type="text"/> )	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> ARTESANÍA ■ ( <input type="text"/> )	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> AVERIGUAR INTENCIONES ■	SAB	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> AVISTAR ■	SAB	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> BUSCAR ■	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> CONCENTRACIÓN ■	CON	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> DESCIFRAR ESCRITURA	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMACIA ■	CAR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> DISFRAZARSE ■	CAR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ENGAÑAR ■	CAR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ESCAPISMO ■	DES*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ESCONDERSE ■	DES*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> ESCUCHAR ■	SAB	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> FALSIFICAR ■	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ■ ( <input type="text"/> )	CAR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ■ ( <input type="text"/> )	CAR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ■ ( <input type="text"/> )	CAR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR ■	CAR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> INUTILIZAR MECANISMO	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> JUEGO DE MANOS	DES*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> MONTAR ■	DES	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> MOVERSE SIGILOSAmente ■	DES*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> NADAR ■	FUE*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> OFICIO ( <input type="text"/> )	SAB	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> OFICIO ( <input type="text"/> )	SAB	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PIRUETAS	DES*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> SABER (NATURALEZA)	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SABER ( <input type="text"/> )	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SABER ( <input type="text"/> )	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SABER ( <input type="text"/> )	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SABER ( <input type="text"/> )	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SALTAR ■	FUE*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> SANAR ■	SAB	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA ■	SAB	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> TASACIÓN ■	INT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> TRATO CON ANIMALES ■	CAR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> TREPAR ■	FUE*	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> USAR OBJETO MÁGICO	CAR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> USO DE CUERDAS ■	DES	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____								

■ Esta habilidad puede usarse sin entrenar    ☐ Marca esta casilla con una X si la habilidad es de clase para el personaje

## PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO
<b>PESO TOTAL TRANSPORTADO</b>			

## CAPACIDAD DE CARGA

## IDIOMAS

[illegible]

## CONTENEDORES

## RIQUEZAS

NOTE	PÁG REF	NOTE	PÁG REF
NOTAS		NOTAS	
NOTE	PÁG REF	NOTE	PÁG REF
NOTAS		NOTAS	
NOTE	PÁG REF	NOTE	PÁG REF
NOTAS		NOTAS	
NOTE	PÁG REF	NOTE	PÁG REF
NOTAS		NOTAS	
NOTE	PÁG REF	NOTE	PÁG REF
NOTAS		NOTAS	

COMPAÑERO ANIMAL					
TAMAÑO	INICIATIVA	VELOCIDAD	DADOS DE GOLPE		
PUNTOS DE GOLPE					
OBJETO PROTECTOR		BONIF. A LA CA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES	
CLASE DE ARMADURA	AC DE TOQUE	AC DESPREVENIDO	AJUSTE DE ARMADURA NATURAL		
ATAQUE BASE	PRESA	ATAQUE			
ATAQUE COMPLETO					
ESPACIO		ALCANCE			
SALVACIONES		CARACTERÍSTICAS.			
FORT	REF	VOL	FUE	DES	CON

APTITUDES O CUALIDADES ESPECIALES					

TRUCOS					

HABILIDADES					
NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MODIF. HABILIDAD	MODIF. CARACT.	RANGOS	MODIF. VARIOS
NOTE	PÁG REF	NOTE	PÁG REF		
NOTAS		NOTAS			

CONJUROS				
SALV. CONJURO	MOD. A LA CD	FALLO DE CONJURO ARCANO		
MODIFICADORES CONDICIONALES				
CONJUROS CONOC.	CD DE LA SALV.	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADIC.
		0		
		1.º		
		2.º		
		3.º		
		4.º		
		5.º		
		6.º		
		7.º		
		8.º		
		9.º		

FORMAS SALVAJES HABITUALES					
FORMA	VEL	INIC	FUE	DES	CON
PUNTOS DE GOLPE					
ATAQUE PRINCIPAL			DAÑO		
ATAQUES SECUNDARIOS (si hay)			DAÑO		
ATAQUES EXTRAORDINARIOS ESPECIALES					
FORMA	VEL	INIC	FUE	DES	CON
PUNTOS DE GOLPE					
ATAQUE PRINCIPAL			DAÑO		
ATAQUES SECUNDARIOS (si hay)			DAÑO		
ATAQUES EXTRAORDINARIOS ESPECIALES					
FORMA	VEL	INIC	FUE	DES	CON
PUNTOS DE GOLPE					
ATAQUE PRINCIPAL			DAÑO		
ATAQUES SECUNDARIOS (si hay)			DAÑO		
ATAQUES EXTRAORDINARIOS ESPECIALES					

## EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

PARA SUBIR DE NIVEL

AJUSTE DE NIVEL

NEP

## ARMADURA/OBJETOS PROTECTORES

ARMADURA/OBJETO PROTECTOR	TIPO	BONIF. DE ARMADURA	DES MAX.

PENAL. A LAS PRUEBAS	FALLO DE CONJURO	VELOCIDAD	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

ESCUDO/OBJETO PROTECTOR	BONIF. DE ARMADURA	PESO	PENAL. A LAS PRUEBAS

FALLO DE CONJURO	PROPIEDADES ESPECIALES

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

## RASGOS DE CLASE

RASGO DE CLASE

PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF

NOTAS

## RASGOS RACIALES

## NOTAS