

NOMBRE DEL PERSONAJE _____ JUGADOR _____

CLASE Y NIVEL _____ RAZA _____ ALINEAMIENTO _____ EDADE _____

TAMAÑO _____ EDAD _____ SEXO _____ ALTURA _____ PESO _____ OJOS _____ CABELLO _____ PIEL _____



NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL	TOTAL	HERIDAS/PG ACTUALES	DAÑO NO LETAL	VELOCIDAD
FUE FUERZA					PG PUNTOS DE GOLPE			
DES DESTREZA					CA CLASE DE ARMAD.	= 10+		REDUCCIÓN DEL DAÑO
CON CONSTITUCIÓN					TOTAL	BONIF. ARMAD. BONIF. ESCUDO MOD. DESTREZA MOD. TAMAÑO ARMADURA NATURAL MOD. DEFLECCIÓN MOD. VARIOS		
INT INTELIGENCIA					TOQUE CLASE DE ARMAD.	DESPREVENIDO CLASE DE ARMAD.		
SAB SABIDURÍA					INICIATIVA MODIFICADOR	TOTAL = MOD. DESTREZA MOD. VARIOS		
CAR CARISMA								

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALVACIÓN BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. DE MAGIA	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORALES	MOD. CONDICIONALES
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)							
REFLEJOS (DESTREZA)							
VOLUNTAD (SABIDURÍA)							

ATAQUE BASE		RESISTENCIA A CONJUROS	
PRESA MODIFICADOR		TOTAL = ATAQUE BASE MOD. FUE MOD. TAMAÑO MOD. VARIOS	

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN _____

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN _____

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN _____

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN _____

ATAQUE	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	

MUNICIÓN _____

HABILIDADES		RANGO MAX.	/		
NOMBRE	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
<input type="checkbox"/> ABRIR CERRADURAS	DES				
<input type="checkbox"/> ARTE ()	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"/> CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT				
<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"/> FALSIFICAR	INT				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ()	CAR				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ()	CAR				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ()	CAR				
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	INT				
<input type="checkbox"/> INUTILIZAR MECANISMO	INT				
<input type="checkbox"/> JUEGO DE MANOS	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"/> PIRUETAS	DES*				
<input type="checkbox"/> REUNIR INFORMACIÓN	CAR				
<input type="checkbox"/> SABER (ARCANO)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (ARQUITECTURA E INGENIERÍA)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (DUNGEONS)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (GEOGRAFÍA)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (HISTORIA)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (LOCAL)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (LOS PLANOS)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (NATURALEZA)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (NOBLEZA Y REALEZA)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (RELIGIÓN)	INT				
<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"/> TREPAR	FUE				
<input type="checkbox"/> USAR OBJETO MÁGICO	CAR				
<input type="checkbox"/> USO DE CUERDAS	DES				
<input type="checkbox"/> _____					

■ Estas habilidades pueden usarse normalmente, incluso si el personaje tiene cero (0) rangos de habilidad.
□ Marca esta casilla con una X si la habilidad es de clase para el personaje.
* Debe aplicarse el Penalizador de armadura en caso de haberlo (penalización doble para Nadar)

--

EQUIPO

ARMADURA/Obj. PROTECTOR		TIPO	BONIF. A LA CA	DES MAX.
PENALIZADOR	FALLO CONJURO	VELOCIDAD	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

ESCUDO/OBJ. PROTECTOR	BONIF. A LA CA	PESO	PENALIZADOR
FALLO CONJURO	PROPIEDADES ESPECIALES		

OBJETO PROTECTOR	BONIF. CA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

OBJETO PROTECTOR	BONIF. CA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

OTRAS POSESIONES					
OBJETO	PÁG.	PESO	OBJETO	PÁG.	PESO
			PESO TOTAL TRANSPORTADO		

**EMPUJAR
O ARRASTRAR**
5 x
CARGA MÁX.

PC	—
PP	—
PO	—
PPT	—

PÁG.

[illegible]

Idiomas iniciales = Común + idiomas raciales + uno por punto bonif. Int

DOMINIOS/ESCUELA ESPECIALISTA:

0: _____

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

5: _____

6: _____

7: _____

8: _____

9: _____

MOD. C

100%

MOD. CONDICIONALES

CONJ. CONOCIDOS	CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS DIARIOS	CONJUROS ADICION.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1.º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2.º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3.º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4.º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5.º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6.º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7.º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8.º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9.º	<input type="text"/>	<input type="text"/>