



NOMBRE DEL PERSONAJE _____

JUGADOR _____

CAMPAÑA _____

CLASE _____ NIVEL _____

TIERRA NATAL _____ ALINEAMIENTO _____

DEIDAD _____

RAZA _____ TAMAÑO _____ EDAD _____ SEXO _____ ALTURA _____ PESO _____ OJOS _____ PELO _____ PIEL _____

CARACTERÍSTICAS

CARACTERÍSTICA

PUNT. MOD. PUNT. MOD.
CARACT. CARACT. TEMPORAL TEMPORAL

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

CARACTERÍSTICA

PUNT. MOD. PUNT. MOD.
CARACT. CARACT. TEMPORAL TEMPORAL

INTELIGENCIA

SABIDURÍA

CARISMA

SALUD

TOTAL

REDUCCIÓN
DEL DAÑOTIPO DE
DGPG
PUNTOS DE GOLPE

COMBATE

MOD. MOD. TOTAL
DESTREZA VARIOS

TOTAL

INICIATIVA
MODIFICADORATAQUE BASE
BONIFICADOR

ATAQUE BASE

ATAQUE MOD. MOD. MOD. MOD. TOTAL
BASE DE CARACT. TAMAÑO VARIOS TEMPORALCUERPO A CUERPO
BONIF. ATAQUEA DISTANCIA
BONIF. ATAQUE

ARMA

BONIF. TOTAL ATAQUE DAÑO CRÍTICO

ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES

ARMA

BONIF. TOTAL ATAQUE DAÑO CRÍTICO

ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES

ARMA

BONIF. TOTAL ATAQUE DAÑO CRÍTICO

ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES

MUNICIÓN _____
MUNICIÓN _____
MUNICIÓN _____

VELOCIDAD

CARGA LIGERA

CARGA MEDIANA

CARGA PESADA

LEVANTAR
SOBRE CABEZALEVANTAR
DEL SUELOEMPUJAR O
ARRASTRAR

TIROS DE SALVACIÓN

SALVACIÓN MOD. MOD. MOD. MOD. TOTAL
BASE DE CARACT. MÁGICO VARIOS TEMPORALFORTALEZA
CONSTITUCIÓNREFLEJOS
DESTREZAVOLUNTAD
SABIDURÍA

TIROS DE ARMADURA

PROBAB. DE FALLO FALLO CONJURO ARC. PENALIZADOR RESISTENCIA
DE ARMADURA A CONJUROSCA
CLASE DE ARMADURA

=10+

MOD. MOD. ARMADURA BONIF. BONIF. BONIF.
DESTREZA TAMAÑO NATURAL ARMADURA ESCUDO VARIOS

ARMADURA/OBJ. PROT.

TIPO

BONIF. ARMADURA

BONIF. DES MAX.

PENALIZADOR

FALLO CONJURO

VEL.

PESO

PROPIEDADES ESPECIALES

ESCUDO/OBJ. PROT.

BONIF. ARMADURA

PESO

PENALIZADOR

FALLO CONJURO

PROPIEDADES ESPECIALES

TALENTOS

CLASE

HABILIDAD

CARAC. RANGOS MOD. MOD. TOTAL
CARACT. CARACT. VARIOS☐ ABRIR CERRADURAS

DES

☐ ALQUIMIA

INT

☐ ARTE

INT

☐ ()

INT

☐ AVERIGUAR INTENCIONES

SAB

☐ AVISTAR

SAB

☐ BUSCAR

INT

☐ CONCENTRACIÓN

CON

☐ CONOCIMIENTO DE CONJUROS

INT

☐ DESCIFRAR ESCRITURA

INT

☐ DIPLOMACIA

CAR

☐ DISFRAZARSE

CAR

☐ EMPATÍA ANIMAL

CAR

☐ ENGAÑAR

CAR

☐ EQUILIBRIO

DES

☐ ESCAPISMO

DES

☐ ESCONDERSE

DES

☐ ESCUCHAR

SAB

☐ ESCUDRIÑAR

INT

☐ FALSIFICAR

INT

☐ GERMANÍA

SAB

☐ HURTAR

DES

☐ INTERPRETAR

CAR

☐ ()

CAR

CLASE

HABILIDAD

CARAC. RANGOS MOD. MOD. TOTAL
CARACT. CARACT. VARIOS☐ INTIMIDAR

CAR

☐ INTUIR LA DIRECCIÓN

SAB

☐ INUTILIZAR MECANISMO

INT

☐ LEER LOS LABIOS

INT

☐ MONTAR

DES

☐ ()

DES

☐ MOVERSE SIGILOSAMENTE

DES

☐ NADAR

FUE

☐ OFICIO

SAB

☐ ()

SAB

☐ PIQUETAS

DES

☐ REUNIR INFORMACIÓN

CAR

☐ SABER (ARCANO)

INT

☐ SABER (ARQUITECT. E INGENIER.)

INT

☐ SABER (GEOGRAFÍA)

INT

☐ SABER (HISTORIA)

INT

☐ SABER (LOCAL)

INT

☐ SABER (LOS PLANOS)

INT

☐ SABER (NATURALEZA)

INT

☐ SABER (NOBLEZA Y REALEZA)

INT

☐ SABER (RELIGIÓN)

FUE

☐ SALTAR

SAB

☐ SANAR

SAB

☐ SUPERVIVENCIA

SAB

CLASE

HABILIDAD

CARAC. RANGOS MOD. MOD. TOTAL
CARACT. CARACT. VARIOS☐ TASACIÓN

INT

☐ TRATO CON ANIMALES

CAR

☐ ()

CAR

☐ TREPAR

FUE

☐ USAR OBJETO MÁGICO

CAR

☐ USO DE CUERDAS

DES

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Las habilidades marcadas con • pueden usarse normalmente, incluso si el personaje tiene cero rangos. * Debe aplicarse el PENALIZADOR DE ARMADURA, en caso de haberlo. ** -1 por cada 5 libras de equipo.

PODERES Y DOTES

