

NOMBRE DEL PERSONAJE

JUGADOR

CLASE Y NIVEL

RAZA

ALINEAMIENTO

EDAD

TAMAÑO

EDAD

SEXO

ALTURA

PESO

OJOS

CABELLO

PIEL



NOMBRE CARACT.

FUE FUERZA

PUNT. CARACT.

MOD. CARACT.

PUNT. TEMPORAL

MOD. TEMPORAL

DES DESTREZA

CON CONSTITUCIÓN

INT INTELIGENCIA

SAB SABIDURÍA

CAR CARISMA

TOTAL

PG PUNTOS DE GOLPE

CA CLASE DE ARMAD.

TOQUE CLASE DE ARMAD.

DESPREVENIDO CLASE DE ARMAD.

INICIATIVA MODIFICADOR

HERIDAS/PG ACTUALES

DAÑO NO LETAL

VELOCIDAD

BONIF. ARMAD.

BONIF. ESCUDO

MOD. DESTREZA

MOD. TAMAÑO

ARMADURA NATURAL

MOD. DEFECCIÓN

MOD. VARIOS

REDUCCIÓN DEL DAÑO

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

TRANSCLASEA

HABILIDADES

RANGO MAX.

NOMBRE

CARACT. CLAVE

MOD. HABILIDAD

MOD. CARACT.

RANGOS

MOD. VARIOS

ABRIR CERRADURAS

DES

ARTE ()

INT

ABRIGAR INTENCIONES

SAB

AVISTAR

SAB

BUSCAR

INT

CONCENTRACIÓN

CON

CONOCIMIENTO DE CONJUROS

INT

DESCIFRAR ESCRITURA

INT

DIPLOMACIA

CAR

DISFRAZARSE

CAR

ENGAÑAR

CAR

EQUILIBRIO

DES*

ESCAPISMO

DES*

ESCONDERSE

DES*

ESCUCHAR

SAB

FALSIFICAR

INT

INTERPRETAR ()

CAR

INTERPRETAR ()

CAR

INTERPRETAR ()

CAR

INTIMIDAR

INT

INUTILIZAR MECANISMO

INT

JUEGO DE MANOS

DES

MONTAR ()

DES

MOVERSE SIGILOSAMENTE

DES*

NADAR

FUE*

OFICIO ()

SAB

PIRUETAS

DES*

REUNIR INFORMACIÓN

CAR

SABER (ARCANO)

INT

SABER (ARQUITECTURA E INGENIERÍA)

INT

SABER (DUNGEONS)

INT

SABER (GEOGRAFÍA)

INT

SABER (HISTORIA)

INT

SABER (LOCAL)

INT

SABER (LOS PLANOS)

INT

SABER (NATURALEZA)

INT

SABER (NOBLEZA Y REALEZA)

INT

SABER (RELIGIÓN)

INT

SALTAR

FUE*

SANAR

SAB

SUPERVIVENCIA

SAB

TASACIÓN

INT

TRATO CON ANIMALES

CAR

TREPAR

FUE

USAR OBJETO MÁGICO

CAR

USO DE CUERDAS

DES

■ 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. CD

■ ☐ %

MOD. CONDICIONALES

CONJ. CONOCIDOS	CD DE LA SALVACION	NIVEL	CONJUROS DIARIOS	CONJUROS ADICION.
		0		0
		1.º		
		2.º		
		3.º		
		4.º		
		5.º		
		6.º		
		7.º		
		8.º		
		9.º		