



NOMBRE DEL PERSONAJE

JUGADOR

CLASE Y NIVEL

RAZA

ALINEAMIENTO

DEIDAD

TAMAÑO

EDAD

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPAÑA

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNTUACIÓN TEMPORAL	MODIFICADOR TEMPORAL
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

TOTAL		BON. DE ARMADURA	BON. DE ESCUDO	MOD. DE DESTREZA	MOD. TAMAÑO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DESVÍO	MOD. VARIOS
CA CLASE DE ARMADURA	= 10 +	+	+	+	+	+	+	+

DE TOQUE
CLASE DE
ARMADURA

DESPREVENIDO
CLASE DE
ARMADURA

	TOTAL	DAÑO NO LETAL
PG PUNTOS DE GOLPE		
	HERIDAS/PG ACTUALES	

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE INICIATIVA

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

HABILIDAD CLASEA ⁹	HABILIDADES					RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCASEA)	/
	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT	RANGOS	MOD. VARIOS	

TIROS DE SALVACIÓN TOTAL		SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL	MODIFICADORES CONDICIONALES
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)		=	+	+	+	+	
REFLEJOS (DESTREZA)		=	+	+	+	+	
VOLUNTAD (SABIDURÍA)		=	+	+	+	+	

ATAQUE BASE		RESISTENCIA A CONIUIROS	
--------------------	--	--------------------------------	--

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					

ATAQUE			BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO	
ALCANCE	TIPO	NOTAS				
MUNICIÓN						

ATAQUE			BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS			
MUNICIÓN					

ATAQUE			BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS			
MUNICIÓN					

☐ ABRIR CERRADURAS	DES		=		+		+	
☐ ARTESANÍA ■ (_____)	INT		=		+		+	
☐ ARTESANÍA ■ (_____)	INT		=		+		+	
☐ ARTESANÍA ■ (_____)	INT		=		+		+	
☐ AVERIGUAR 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 ■	CAR		=		+		+	
☐ INUTILIZAR MECANISMO	INT		=		+		+	
☐ JUEGO DE MANOS	DES*		=		+		+	
☐ MONTAR ■	DES		=		+		+	
☐ MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES*		=		+		+	
☐ NADAR ■	FUE*		=		+		+	
☐ OFICIO (_____)	SAB		=		+		+	
☐ OFICIO (_____)	SAB		=		+		+	
☐ PIRUETAS	DES*		=		+		+	
☐ REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR*		=		+		+	
☐ SABER (_____)	INT		=		+		+	
☐ SABER (_____)	INT		=		+		+	
☐ SABER (_____)	INT		=		+		+	
☐ SABER (_____)	INT		=		+		+	
☐ SABER (_____)	INT		=		+		+	
☐ SALTAR ■	FUE*		=		+		+	
☐ SANAR ■	SAB		=		+		+	
☐ SUPERVIVENCIA ■	SAB		=		+		+	
☐ TASACIÓN ■	INT		=		+		+	
☐ TRATO CON ANIMALES ■	CAR		=		+		+	
☐ TREPAR ■	FUE*		=		+		+	
☐ USAR OBJETO MÁGICO	CAR		=		+		+	
☐ USO DE CUERDAS ■	DES		=		+		+	
☐ _____	_____		=		+		+	
☐ _____	_____		=		+		+	

*El penalizador de armadura, si hay, se aplica (el doble para Nadar).

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

PARA SUBIR DE NIVEL

AJUSTE DE NIVEL

NEP

ARMADURA/OBJETOS PROTECTORES

ARMADURA/OBJETO PROTECTOR

TIPO

BONIF. DE ARMADURA

DES MÁX.

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 RACIALES

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

RASGO DE CLASE

PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF

NOTAS

FURIA

FURIAS/DÍA

DURACIÓN

BONIF.
FUE/CON

SALVACIÓN
DE VOL

PENALIZADOR
DE ARMADURA

FURIAS
USADAS

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

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

NOTAS

CONJUROS

SALVACIÓN CONJURO

MOD. A LA CD

FALLO DE CONJURO ARCANO

%

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONÓCIDOS	CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADICIONALES
		0		
		1. ^{er}		
		2. ^o		
		3. ^{er}		
		4. ^o		
		5. ^o		
		6. ^o		
		7. ^o		
		8. ^o		
		9. ^o		

ESCUELA DE ESPECIALISTA

ESCUELAS PROHIBIDAS

PERTENENCIAS

[illegible]

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA
					

CONTENEDORES

[illegible]

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

[illegible]

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			