

Nombre del jugador

Nombre del personaje Nivel Clase Senda de parangón Destino épico PX totales

Raza Tamaño Edad Sexo Altura Peso Alineamiento Deidad Grupo aventurero u otras afiliaciones

INICIATIVA

PUNTUACIÓN DES 1/2 NIVEL MISC

Iniciativa

MODIFICADORES CONDICIONALES

DEFENSAS

PUNTUACIÓN DEFENSA 10 + 1/2 NIV ARM/CAR CLASE DOTE MEJORA MISC MISC

CA

BONIFICADORES CONDICIONALES

MOVIMIENTO

PUNTUACIÓN BASE ARMAD. OBJETO MISC

Velocidad (casillas)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

PUNT.	CARACTERÍSTICA	MOD CAR	MOD + 1/2 NIVEL
	FUE Fuerza		
	CON Constitución		
	DES Destreza		
	INT Inteligencia		
	SAB Sabiduría		
	CAR Carisma		

DEFENSAS

DEFENSA 10 + 1/2 NIV CAR CLASE DOTE MEJORA MISC MISC

FORT

BONIFICADORES CONDICIONALES

DEFENSA 10 + 1/2 NIV CAR CLASE DOTE MEJORA MISC MISC

REF

BONIFICADORES CONDICIONALES

DEFENSA 10 + 1/2 NIV CAR CLASE DOTE MEJORA MISC MISC

VOL

BONIFICADORES CONDICIONALES

SENTIDOS

PUNT. SENTIDO PASIVO BASE BONIF. HAB

Perspicacia pasiva 10 +

Percepción pasiva 10 +

SENTIDOS ESPECIALES

CÁLCULO DE ATAQUES

CARACTERÍSTICA:

BONIF. ATAQUE 1/2 NIV CAR CLASE COMP DOTE MEJ MISC

+

CARACTERÍSTICA:

BONIF. ATAQUE 1/2 NIV CAR CLASE COMP DOTE MEJ MISC

+

PUNTOS DE GOLPE

PG MÁX. MALTRECHO ESFUERZOS CURATIVOS VALOR ESFUERZO ESFUERZOS/DÍA

1/2 PG 1/4 PG

PUNTOS DE ACCIÓN

Puntos de acción

HAZAÑAS	PUNTOS ACCIÓN
0	1
1	2
2	3

EFFECTOS ADICIONALES POR GASTO DE PUNTOS DE ACCIÓN

CÁLCULO DE DAÑO

CARACTERÍSTICA:

DAÑO CAR DOTE MEJ MISC MISC

PG ACTUALES ESFUERZOS USADOS

NUEVAS ENERGÍAS 1/ENCUENTRO USADAS

PG TEMPORALES

FALLOS SALVACIONES DE MUERTE

MODIFICADORES A LAS TS

RESISTENCIAS

CONDICIONES Y EFECTOS ACTIVOS

RASGOS RACIALES

MODIF. PUNTUACIONES CARAC.

CARACTERÍSTICA:

DAÑO CAR DOTE MEJ MISC MISC

ATAQUES BÁSICOS

ATAQUE	DEFENSA	ARMA O PODER	DAÑO
	VS		

HABILIDADES

BONIF.	NOMBRE HABILIDAD	MOD. CAR + 1/2 NIV.	ENT. (+5)	PEN. ARMAD. MISC
	Acrobacias	DES		
	Aguante	CON		
	Arcanos	INT		n/d
	Atletismo	FUE		
	Diplomacia	CAR		n/d
	Dungeons	SAB		n/d
	Engañar	CAR		n/d
	Historia	INT		n/d
	Hurto	DES		
	Intimidar	CAR		n/d
	Naturaleza	SAB		n/d
	Percepción	SAB		n/d
	Perspicacia	SAB		n/d
	Recursos	CAR		n/d
	Religión	INT		n/d
	Sanar	SAB		n/d
	Sigilo	DES		

RASGOS DE CLASE / SENDA / DESTINO

DOTES

IDIOMAS CONOCIDOS

