

LEYENDA DE LOS ICONOS



ANOTA EN LA FICHA



1d4

6

1d6



1d8



1d10



1d12



1d20



AMENAZA CRÍTICO



CONJUROS A AMIGOS



CONJUROS A ENEMIGOS



MAGIA ESTÁNDAR

A NOMBRE DEL PERSONAJE

		ALINEAMIENTO
		SEXO

RAZA				CLASE		PX	NIVEL
------	--	--	--	-------	--	----	-------

B PUNT. CARACTERÍSTICA MODIF. CARACTERÍSTICA

FUERZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FUE	MODIFICADOR
DESTREZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DES	MODIFICADOR
CONSTITUCIÓN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CON	MODIFICADOR
INTELIGENCIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	MODIFICADOR
SABIDURÍA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAB	MODIFICADOR
CARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CAR	MODIFICADOR

C RASGOS RACIALES

VELOCIDAD	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

D HABILIDADES

	¿HAB. DE CLASE?	RANGOS	MOD. CARACT.	MOD. VARIO	TOTAL
ACROBACIAS	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AVERIGUAR INTENCIONES	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONOCIMIENTO DE CONJUROS*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CURAR	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DIPLOMACIA	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ENGAÑAR	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INUTILIZAR MECANISMO*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MONTAR	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NADAR	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PERCEPCIÓN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SABER (ARCANO)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SABER (DUNGEONS)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SABER (GEOGRAFÍA)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SABER (HISTORIA)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SABER (LOCAL)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SABER (NATURALEZA)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SABER (RELIGIÓN)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SIGILO	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
* SÓLO ENTRENADA					
TREPAR	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

E COMPETENCIA EN ARMAS Y ARMADURAS

<input type="checkbox"/> ESCUDOS	<input type="checkbox"/> ARMADURA INTERMEDIA	<input type="checkbox"/> ARMAS SENCILLAS
<input type="checkbox"/> ARMADURA LIGERA	<input type="checkbox"/> ARMADURA PESADA	<input type="checkbox"/> ARMAS MARCIALES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

F RASGOS DE CLASE PUNTOS DE GOLPE

SALVACIÓN FORTALEZA	CLASE	+	MOD. CON	+	VARIO	=	TOTAL
SALVACIÓN REFLEJOS	CLASE	+	MOD. DES	+	VARIO	=	TOTAL
SALVACIÓN VOLUNTAD	CLASE	+	MOD. SAB	+	VARIO	=	TOTAL
ATAQUE BASE	<input type="text"/>	RANGOS DE HABILIDAD		<input type="text"/>			

G ARMAS Y ATAQUES

INICIATIVA	INICIATIVA MEJORADA	+	MOD. DES	=	TOTAL
ATAQUE C/C	ATAQUE BASE	+	MOD. FUE	=	TOTAL
ATAQUE A DISTANCIA	ATAQUE BASE	+	MOD. DES	=	TOTAL
ARMA					
ATAQUE BASE	DAÑO	AMENAZA CRÍTICO	TIPO DE DAÑO	INCREMENTO ALCANCE	MUNICIÓN
ARMA					
ATAQUE BASE	DAÑO	AMENAZA CRÍTICO	TIPO DE DAÑO	INCREMENTO ALCANCE	MUNICIÓN

H ARMADURA Y CLASE DE ARMADURA

CA	ARMADURA	+	ESCUDO	+	MOD. DES	+	MAGIA	+ 10	=	TOTAL
----	----------	---	--------	---	----------	---	-------	------	---	-------

I DOTES

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

J EQUIPO

EL EQUIPO ESTÁ EN LA PARTE TRASERA DE LA HOJA DE PERSONAJE

K CONJUROS

LOS CONJUROS ESTÁN EN LA PARTE TRASERA DE LA HOJA DE PERSONAJE

