



nome da personaxe _____ xogadora _____
 clase e nivel _____ raza _____ alinamento _____ idade _____
 tamaño _____ idade _____ sexo _____ altura _____ peso _____ ollos _____ cabelo _____ pel _____

CARACTERÍSTICAS	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL
FOR forza				
DES destreza				
CON constitución				
INT intelixencia				
SAB sabedoría				
CAR carisma				

TOTAL FERIDAS / PG ACTUAIS

PG puntos de golpe

CA clase de armad.

TOTAL = 10+ [] + [] + [] + [] + [] + [] + [] + []

DANO NON LETAL

VELOCIDADE

REDUCCIÓN DO DANO

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

TOQUE clase de armad.

DESPREVIDO clase de armad.

INICIATIVA modificador

TOTAL = [] + []

MOD. DESTREZA MOD. VARIOS

TRANSLASEA	HABILIDADES					RANGO MÁX.	/
	NOME	CARACT. CHAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS	

- Abrir pechaduras des
- Arte () int
- Averiguar intencións ■ sab
- Avistar ■ sab
- Buscar ■ int
- Concentración ■ con
- Coñecemento de conxuros int
- Descifrar escritura int
- Diplomacia ■ car
- Disfrazarse ■ car
- Enganar ■ car
- Equilibrio ■ des*
- Escapismo ■ des*
- Escondese ■ des*
- escoitar ■ sab
- Falsificar ■ int
- Interpretar () car
- Interpretar () car
- Interpretar () car
- Intimidar ■ car
- Inutilizar mecanismo int
- Jogo de mans des
- Montar ■ des
- Moverse con sixilo des
- Nadar ■ for*
- Oficio () sab
- Piruetas des*
- Reunir información ■ car
- Saber (arcano) int
- Saber (arquitectura e enxeñaría) int
- Saber (dungeons) int
- Saber (xeografía) int
- Saber (historia) int
- Saber (local) int
- Saber (natureza) int
- Saber (nobreza) int
- Saber (Planos) int
- Saber (relixión) int
- Saltar ■ for*
- Sanar ■ sab
- Supervivencia ■ sab
- Taxación ■ int
- Trato con animais car
- Tregar for
- Usar obxecto máxico car
- Uso de cordas ■ des

TIROS DE SALVACIÓN

FORTALEZA (constitución)

REFLEXOS (destreza)

VONTADE (sabedoría)

TOTAL SALVACIÓN BASE MOD. DE CARACT. MOD. DE MÁXIA MOD. VARIOS MOD. TEMPORAIS mod. condicionais

ATAQUE BASE []

RESISTENCIA A CONXUROS []

PRESA modificador

TOTAL = [] + [] + [] + [] + []

ATAQUE BASE MOD. FOR MOD. TAMAÑO MOD. VARIOS

ATAQUE		BONIF. TOTAL ATAQUE	DANO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS		

MUNICIÓN _____

ATAQUE		BONIF. TOTAL ATAQUE	DANO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS		

MUNICIÓN _____

ATAQUE		BONIF. TOTAL ATAQUE	DANO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS		

MUNICIÓN _____

ATAQUE		BONIF. TOTAL ATAQUE	DANO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS		

MUNICIÓN _____

ATAQUE		BONIF. TOTAL ATAQUE	DANO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS		

MUNICIÓN _____

■ Estas habilidades poden usarse normalmente, incluso se a personaxe ten cero (0) rangos de habilidade.
 * Marca esta casa con un X se a habilidade é de clase para a personaxe.
 * Debe aplicarse o Penalizador de armadura se o hai (doble penalización para Nadar).

