

Nivel Personaje: Jugador:
 Clase: Origen: Alineamiento:
 Altura: Peso: Sexo: Edad:
 Cabello: Ojos: Marcas:

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	Descripción
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Fuerza: Al impacto, daño y abrir puertas
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Destreza: CA y ataque con proyectiles
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Constitución: A la tirada de Puntos de Golpe
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Inteligencia: Para escribir y leer idiomas
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Sabiduría: A las TS contra ataques mágicos
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Carisma: A la reacción y moral de los seguidores

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar:	Modificadores
<input type="text"/>	Veneno o muerte
<input type="text"/>	Varitas mágicas
<input type="text"/>	Petrificación o parálisis
<input type="text"/>	Aliento de dragón
<input type="text"/>	Sortilegios, varas y báculos

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
 Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
 Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

EQUIPO

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

Carga máxima:
 Elfos y Halflings: 30 kg
 Humanos: 40 kg
 Enanos: 50 kg

Carga total:

HABILIDADES

Base	En Id6	Habilidad
1-2	<input type="text"/>	Sorprendido
I	<input type="text"/>	Escuchar ruidos
1-2	<input type="text"/>	Derribar puertas
Esp	<input type="text"/>	Detectar puertas secretas
I	<input type="text"/>	Detectar trampas y fosos
Esp	<input type="text"/>	Rastrear en exteriores
Esp	<input type="text"/>	Rastrear en interiores
Esp	<input type="text"/>	Ocultarse
<hr/>		
<input type="text"/>	%	Abrir cerraduras
<input type="text"/>	%	Encontrar/ Desact. trampas
<input type="text"/>	%	Hurtar
<input type="text"/>	%	Moverse en silencio
<input type="text"/>	%	Escalar muros
<input type="text"/>	%	Escondarse en las sombras
<input type="text"/>	%	Comprender lenguajes
<input type="text"/>	%	Usar pergaminos

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Escudo	CA
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sorprendido	CA
Sin destreza al escudo	<input type="text"/>
Otros mod.	CA
<input type="text"/>	<input type="text"/>

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Heridas

Dado:

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6

ARMAS Y COMBATE

Arma	Ataque	Total	Fue/ Des	Magia	Daño	Total	M.Fuerza	Magia	Especial
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

INICIATIVA

Total = (Des) + (Misc)

MUNICIÓN

|

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tesoro:

Gemas	Platino:
<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Oro:
	<input type="text"/>
	Electro:
	<input type="text"/>
	Plata:
	<input type="text"/>
	Cobre:
	<input type="text"/>

HABILIDADES ESPECIALES

PX NEC