En la parte de la hoja de atributos, llamada, “Raza y clase”, abrir pestaña de opciones para llenar. Primero preguntar por clase. Éstas serán: Hechicero, Guerrero, Monje, Lancero, Pícaro, Bárbaro, Druida, Mago, Chamán, Paladín, Clérigo y Cazador. Cada uno, al ser seleccionado, abrirá la opción de elegir sus respectivas razas disponibles, definidas más adelante, aunque enumeradas a continuación: Redoriano, Humano, Semielfo, Elfo domái, Elfo alto, Elfo del bosque, Elfo de la bruma, Enano jaraita, Gnomo, Mediano, Hombre de Maón, Semiorco, Ariakí emplumado, Ex-Orden y León-humano.

**HOJA DE PERSONAJE:**

**Hoja de Atributos:**

Secciones que necesitan ser definidas por el jugador la primera vez: Raza y clase (seleccionados a través de opciones ofrecidas en pestañas. Que queden separados por una “coma”. Por ejemplo: “Mediano, Chamán”), Nombre de personaje (me gustaría que haya una manera de poder cambiar la ID y el nombre, aunque lo coloco aquí, porque no sería llegar y sobrescribir).

Secciones modificables/sobrescribibles: Oro, Vida actual, Conexión.

Secciones que son consecuencia de otras secciones: cuadro de Atributos secundarios (con la excepción de que algunos objetos o razas, podrían entregar un modificador directo a alguno de estos atributos), Valor modificado de Iniciativa (Iniciativa +Pruebas de inteligencia +Carisma, elocuencia y diplomacia), Aguante (Pruebas de inteligencia x4, con mínimo 4).

Otros: “Clases de prestigio/Oficio” no será definible de momento. “Bebestibles y ungüentos” no estará en la versión del software.

\*El resto será modificado únicamente por el software.

**Hoja de Ataques:**

No estará en la versión del software.

**Hoja de Talentos:**

Será modificado únicamente por el software.

**Equipo:**

Será modificado únicamente por el software.

**Mochila:**

Será modificado únicamente por el software.

**Notas:**

Recibirá información del software (aclarado más abajo el cuándo), bajo una pestaña llamada “Subida de percepción”. Esta pestaña, y la información en ella, no podrá ser borrada. Dentro de ésta, habrá un cuadro que dirá “Puntos sobrantes de…”, tal cual como aparece en el modelo enviado al mail, cuyos sectores en su interior podrán ser modificables numéricamente a gusto por el jugador.  
Además, se podrán agregar y titular pestañas a gusto; pudiéndose escribir, borrar y marcar en negrillas lo deseado. De momento no se requiere ninguna otra función acá.

# HECHICERO:

Razas disponibles: colocar “Clase no disponible”.

# GUERRERO:

Razas disponibles: colocar “Clase no disponible”.

# MONJE:

Razas disponibles: Redoriano, Semielfo, Elfo del bosque, Elfo alto.

Por seleccionar **monje**, automáticamente asignar…

Conexión: 1

Primer espacio de Moral propia: 3

Rapidez de acciones: 1

Casillas avanzadas: hasta 2 por asalto

Opciones en coste de e\*: Por 4e\*, obtendrá +1 Probabilidad de acierto en cualquier arma u objeto que el monje utilice para atacar físicamente, incluso si no tiene entrenamiento en ésta.

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +1

Fortaleza: +2

Pruebas de fuerza: +1

Voluntad: +1

Constitución: +1 a todo el cuerpo (natural)

Notas:“Nivel 1: -1 Probabilidad de acierto en cabeza.  
 Límite de crítico: Cabeza, 18. Torso, 8. Brazos, 15. Manos, 18. Piernas, 15. Pies, 18.  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Para Redoriano, agregar:

Energía: 15

Vida: 12

Reflejos: +2; además, +3/5/6 por mano/brazo desocupado, dependiendo de la cantidad de *Rapidez de acciones* que se tenga

Pruebas de destreza: +2; además, +3/5/6 por mano/brazo desocupado, dependiendo de la cantidad de RA que se tenga

Pruebas de fuerza: +2

Detectar magia: +2

Para Semielfo, agregar:

Energía: 17

Vida: 11

Reflejos: +1; además, +3/5/6 por mano/brazo desocupado, dependiendo de la cantidad de RA que se tenga

Pruebas de destreza: +2; además, +3/5/6 por mano/brazo desocupado, dependiendo de la cantidad de RA que se tenga

Detectar magia: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Astucia y deducción: +2

Para Elfo del bosque, agregar:

Energía: 12

Vida: 14

Pruebas de destreza: +2; además, +5/8/10 por mano/brazo desocupado, dependiendo de la cantidad de RA que se tenga

Pruebas de fuerza: +2

Detectar magia: +2

Astucia y deducción: +2

Sigilo: +2

Para Elfo alto, agregar:

Energía: 15

Vida: 12

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +2; además, +3/4/5 por mano/brazo desocupado, dependiendo de la cantidad de RA que se tenga

Pruebas de fuerza: +1; además, +3/4/5 por mano/brazo desocupado, dependiendo de la cantidad de RA que se tenga

Detectar magia: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Luego, continuando con la progresión del Monje, cuando en la sección de “Hoja de atributos”, se quiera modificar la opción “Conexión”, agregar:

Por seleccionar **conexión 4**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Constitución: +2 a todo el cuerpo (natural)

Notas:“Nivel 4: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 7**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Conocimiento y experiencia: +1

Notas:“Nivel 7: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 10**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Subir 4 de Energía.  
Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia

Notas: “Nivel 10: Subida en dado de daño  
 +2 Daño natural (+4 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande)  
 **6** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 13**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Voluntad: +1

Pruebas de inteligencia: +1

Notas:“Nivel 13: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 16**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Ataque: +2 (natural)

Notas:“Nivel 16: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 19**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Constitución: +2 a todo el cuerpo (natural)

Notas: “Nivel 19: +2 Daño natural (+4 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 22**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Voluntad: +1

Pruebas de inteligencia: +1

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +1

Fortaleza: +1

Pruebas de fuerza: +1

Notas:“Nivel 22: **7** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 25**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Subir 4 de Energía.  
Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia

Notas:“Nivel 25: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 28**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Conocimiento y experiencia: +1

Notas: “Nivel 28: +2 Daño natural (+4 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 30**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +1

Constitución: +2 a todo el cuerpo (natural)

Notas: “Nivel 30: Subida en dado de daño.  
**8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 33**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Para Redoriano, subir energía: +2  
 subir vida: +3

Para Semielfo, subir energía: +2  
 subir vida: +3

Para Elfo del bosque, subir energía: +2  
subir vida: +4

Para Elfo alto, subir energía: +2  
subir vida: +3

Notas:“Nivel 33: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 36**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Notas: “Nivel 36: +2 Daño natural (+4 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 39**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Notas:“Nivel 39: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 41**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Notas:“Nivel 41: **8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 43**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Por seleccionar **conexión 45**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Por seleccionar **conexión 47**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Por seleccionar **conexión 48**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Por seleccionar **conexión 49**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Por seleccionar **conexión 50**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

Por seleccionar **conexión 51**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza, +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza, +1 Voluntad y +1 Pruebas de inteligencia.  
General: +3 Constitución a todo el cuerpo (natural), +3 Ataque (natural) y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía: Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +2 Suerte y +2 Carisma, elocuencia y diplomacia.

# LANCERO:

Partir por preguntar: ¿Desea que su clase sea Lancero clase especial?

**Si la respuesta es no…**

Razas disponibles: Semielfo, Hombre de Maón, Elfo del bosque, Humano, Elfo alto.

Por seleccionar **lancero**, automáticamente asignar…

Conexión: 1

Primer espacio de Moral propia: 3

Rapidez de acciones: 2

Casillas avanzadas: hasta 2 por asalto

Opciones en coste de e\*: Lancero tendrá coste 1 de e\* en cualquier habilidad de objeto, 1 vez por batalla.

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +1

Fortaleza: +3

Constitución: +1 a todo el cuerpo (natural)

Notas:“Nivel 1: -1 Probabilidad de acierto en cabeza.  
 Límite de crítico: Cabeza, 19. Torso, 13. Brazos, 15. Manos, 16. Piernas, 15. Pies, 17.  
 En escudos de d8 y d10: Si se tiene +4 a Pruebas de fuerza= +1 a Probabilidad de bloqueo; 7PF= +2PB; 10PF= +4 PB.  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Para Semielfo, agregar:

Energía: 17

Vida: 11

Reflejos: +1; además, +4 por mano desocupada o +2 si tiene rodela solamente

Pruebas de destreza: +2; además, +4 por mano desocupada o +1 si tiene rodela solamente

Detectar magia: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Astucia y deducción: +2

Notas: “El Semielfo puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Hombre de Maón, agregar:

Energía: 11

Vida: 14

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +3

Fortaleza: (espacio para número si es que hay); además, +5 por mano desocupada o +2 si tiene rodela solamente

Pruebas de fuerza: +3; además, +8 por mano desocupada o +2 si tiene rodela solamente

Notas: “El Hombre de Maón puede ocupar sólo rodela como potencial racial.”

Para Elfo del bosque, agregar:

Energía: 12

Vida: 14

Pruebas de destreza: +2; además, +7 por mano desocupada o +2 si tiene rodela solamente

Pruebas de fuerza: +2

Detectar magia: +2

Astucia y deducción: +2

Sigilo: +2

Notas: “El Elfo del bosque puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Humano, agregar:

Energía: 12

Vida: 14

Reflejos: (espacio para número si es que hay); además, +4 por mano desocupada o +2 si tiene rodela solamente

Pruebas de destreza: +2; además, +4 por mano desocupada o +1 si tiene rodela solamente

Pruebas de fuerza: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Astucia y deducción: +2

Notas: “El Humano puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Elfo alto, agregar:

Energía: 15

Vida: 12

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +2; además, +3 por mano desocupada o +1 si tiene rodela solamente

Pruebas de fuerza: +1; además, +4 por mano desocupada o +1 si tiene rodela solamente

Detectar magia: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Notas: “El Elfo alto puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Luego, continuando con la progresión del Lancero, cuando en la sección de “Hoja de atributos”, se quiera modificar la opción “Conexión”, agregar:

Por seleccionar **conexión 4**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Iniciativa: +1

Notas:“Nivel 4: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 7**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Ataque: +2 (natural)

Notas:“Nivel 7: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 10**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Fortaleza: +1

Pruebas de Fuerza: +1

Abrir ventana de opciones: Subir 3 de Energía, +2 suerte, +1 Iniciativa  
Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza

Notas: “Nivel 10: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande)  
 **6** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 13**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Notas:“Nivel 13: Subida en dado de daño.  
3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 16**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Iniciativa: +1

Notas:“Nivel 16: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 19**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Ataque: +2 (natural)

Notas: “Nivel 19: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 22**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Constitución: +2 a todo el cuerpo (natural)

Suerte: +1

Abrir ventana de opciones: Subir 3 de Energía, +2 suerte, +1 Iniciativa  
Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza

Notas:“Nivel 22: **7** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 25**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +1

Notas:“Nivel 25: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 28**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Fortaleza: +1

Pruebas de fuerza: +1

Notas: “Nivel 28: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 30**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Ataque: +2 (natural)

Iniciativa: +1

Notas: “Nivel 30: Subida en dado de daño.  
**8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 33**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Para Semielfo, subir energía: +2  
 subir vida: +3

Para Hombre de Maón, subir energía: +2  
 subir vida: +5

Para Elfo del bosque, subir energía: +2  
subir vida: +4

Para Humano, subir energía: +2  
subir vida: +4

Para Elfo alto, subir energía: +2  
subir vida: +3

Notas:“Nivel 33: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 36**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Notas: “Nivel 36: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 39**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Notas:“Nivel 39: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 41**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Notas:“Nivel 41: **8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 43**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Por seleccionar **conexión 45**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Por seleccionar **conexión 47**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Por seleccionar **conexión 48**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Por seleccionar **conexión 49**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Por seleccionar **conexión 50**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

Por seleccionar **conexión 51**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +2 Ataque (natural), +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Iniciativa.  
General: +2 Constitución a todo el cuerpo (natural), +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 suerte y +2 Astucia y deducción.   
Complementario: +2 Fortaleza, +2 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.

**Si la respuesta es sí…**

Por seleccionar clase especial **león-humano**, automáticamente asignar…

\*ID será decidida por el jugador, y será independiente del nombre predefinido.

Nombre de personaje: Primera leyenda del instinto, Suram'Ggi

Raza y clase: León-humano

Conexión: colocar “Indefinido”

Vida: 40

Energía: 34

Primer espacio de Moral propia: 3

Rapidez de acciones: 2

Casillas avanzadas: hasta 2 por asalto

Iniciativa: +3

Suerte: +3

Reflejos: +6; además, -2 al ocupar arco, o mano/brazo ocupado.

Pruebas de destreza: +6; además, -2 al ocupar arco, o mano/brazo ocupado.

Fortaleza: +7

Pruebas de fuerza: +7; además, -2 al ocupar arco, o mano/brazo ocupado.

Conocimiento y experiencia: +10

Carisma, elocuencia y diplomacia: +4

Astucia y deducción: +4

Ataque: +8 (natural)

Constitución: +6 a todo el cuerpo (natural)

Notas:“-2 Probabilidad de acierto en cabeza.

Límite de crítico: Cabeza, 18. Torso, 1. Brazos, 15. Manos, 17. Piernas, 15. Pies, 17.

Agregar cuadro con la siguiente información:

“Talento racial: **Recuperación efectiva:** curación de vida de ciudad, le cura el doble de lo prestablecido:

**Curar 1 vida en ciudad**: cura **2 puntos** de **vida = 120p**  
**Curar 5 vida en ciudad**: cura **10 puntos** de **vida = 500p  
Curar 10 vida en ciudad**: cura **20 puntos** de **vida = 800p  
Revive en ciudad**: Revive al objetivo con **10 puntos** de **vida** y penalizaciones permanentes **= 700p  
Revive sin penalizaciones permanentes en ciudad**: Revive al objetivo con **10 puntos** de **vida = 1500p  
Quita penalizaciones permanentes en ciudad** **= 900p**”

Agregar otro cuadro con la siguiente información:

“Al **completar misiones**,se podrá optar por una de las siguientes opciones de recompensa:

Opción 1: Cambiar un set de atributos

Opción 2: Recuperar 4 puntos de talento invertidos (éstas pueden ser rama general, varios o avanzada, si se tiene la opción)

Opción 3: reinvertir los puntos de una clase de prestigio”

El león-humano no podrá aprender a usar nuevas armas o armaduras.

El león-humano sólo puede adquirir -y, por lo tanto, cambiar- de arco. Ningún otro objeto.

El león- humano no tiene acceso a Clase de prestigio o Clase avanzada.”

Abrir **3** veces ventana de opciones: subir 4 de energía y +1 a Pruebas de fuerza.  
subir 4 de energía y +1 a Pruebas de destreza.

Abrir **11** veces ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza, +1 Astucia y deducción y +2 Ataque (natural).  
General: +3 Iniciativa, +2 Suerte y +1 Conocimiento y experiencia.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia, +1 Voluntad y +2 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +3 Carisma, elocuencia y diplomacia.

# PÍCARO:

Partir por preguntar: ¿Desea que su clase sea Pícaro clase especial?

**Si la respuesta es no…**

Razas disponibles: colocar “Clase no disponible”.

**Si la respuesta es sí…**

Por seleccionar clase especial **Ariakí emplumado**, automáticamente asignar…

\*ID será decidida por el jugador, y será independiente del nombre predefinido.

Nombre de personaje: Zhan, sucesor de Giosciek

Raza y clase: Ariakí emplumado de cabeza grande, Pícaro

Conexión: 51

Vida: 12

Energía: 24

Primer espacio de Moral propia: 3

Rapidez de acciones: 3

Casillas avanzadas: hasta 2 por asalto

Iniciativa: +3

Suerte: +3

Reflejos: +4; además, +8 por mano/brazo desocupado.

Pruebas de destreza: +4

Fortaleza: +4

Voluntad: +1

Conocimiento y experiencia: +3

Astucia y deducción: +2

Ataque: +6 (natural)

Constitución: +1 a todo el cuerpo (natural)

Detectar magia: +4

Sigilo: +2

Notas:“Nivel 51: -1 Probabilidad de acierto en cabeza.

Límite de crítico: Cabeza, 18. Torso, 8. Brazos, 15. Manos, 18. Piernas, 15. Pies, 18.

**62** puntos de talentos generales para invertir.

Agregar un cuadro con la siguiente información:

“Talentos raciales: -El ariakí gastará vida en vez de energía, para efectuar sus talentos exclusivos de raza.  
-El ariakí recuperará la vida gastada en talentos raciales al finalizar batalla, además de obtener una bonificación extra.  
-Cada uno de estos talentos se puede efectuar una vez por batalla.  
- Si el ariakí ha gastado 5 de vida o más en talentos raciales, la próxima batalla será inmune a las fichas de veneno y desangramiento.

**Encantar armas**: Sacrifica 2 de vida y recupera 3. Coste 1as. +8 daño espiritual agregado y resultado convertido a vs voluntad. Es un ataque normal combinable con habilidad de arma.

**Enviar sabuesos espíritu**: Sacrifica 5 de vida y recupera 7. Coste Inst. Invoca 3 sabuesos espíritus que alcanzan a de 1 a 3 presas a elección, desapareciendo en ese momento. 3DD espiritual por sabueso. Cada sabueso tiene un alcance de 4 casillas.

**Viaje extraplanario**: Sacrifica 7 de vida y recupera 10. Coste 2as. Desaparece por 1 ronda y luego aparece en el lugar deseado al alcance de un enemigo para atacarlo con +5 daño espiritual, convirtiendo todo el daño a espiritual vs voluntad, y crítico seguro que no respeta límite de crítico (puede agregar hab. de arma).

**Escudo de energía**: Sacrifica 4 de vida y recupera 5. Coste Inst. Otorga +9 voluntad por 1 ronda. Se puede tener máximo 1 escudo mágico a la vez.”

Agregar otro cuadro con la siguiente información:

“Al **completar misiones**,se podrá optar por una de las siguientes opciones de recompensa:

Opción 1: Cambiar un set de atributos

Opción 2: Recuperar 4 puntos de talento invertidos (éstas pueden ser rama general, varios o avanzada, si se tiene la opción)

Opción 3: reinvertir los puntos de una clase de prestigio”

El ariakí emplumado no podrá entrenarse en escudos o rodelas.Sólopuede ocupar “Escudo zulú” como potencial racial (Escudo zulú no tiene opción de cobertura, por lo que no puede bloquear. Tampoco necesitará entrenamiento para éste).

El ariakí emplumado no puede usar guantes, zapatos o cascos -o cualquier otra cosa que cubra la cabeza- como potencial racial.

El ariakí emplumado no tiene acceso a Clase de prestigio o Clase avanzada.”

Abrir **11** veces ventana de opciones: Batalla: +3 ataque (natural), +2 Reflejos, +2 Pruebas de destreza y +1 Astucia y deducción.  
General: +3 Iniciativa, +2 Suerte y +2 Astucia y deducción.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 3 de Energía, +2 Suerte, +1 Iniciativa.  
 Subir 3 de Energía, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza.  
Secundario: +1 Probabilidad de golpe mortal. Éste sólo se activa con probabilidad de crítico tradicional, y no crítico seguro.

# BÁRBARO:

Razas disponibles: colocar “Clase no disponible”.

# DRUIDA:

Partir por preguntar: ¿Desea que su clase sea Druida clase especial?

**Si la respuesta es no…**

Razas disponibles: Semielfo, Hombre de Maón, Elfo del bosque, Redoriano, Elfo de la bruma

Por seleccionar **druida**, automáticamente asignar…

Conexión: 1

Primer espacio de Moral propia: **6**

Rapidez de acciones: 2

Casillas avanzadas: hasta 2 por asalto

Opciones en coste de e\*: Druida tendrá -2 en coste de energía en todas las habilidades de objeto no asociadas a clase. -3 de energía en caso de Arco.

Fortaleza: +2

Voluntad: +1

Conocimiento y experiencia: +1

Constitución: +2 a Torso y manos (natural); +1 a brazos y piernas (natural)

Notas:“Nivel 1: Límite de crítico: Cabeza, 15. Torso, 8. Brazos, 15. Manos, 17. Piernas, 15. Pies, 18.  
 En escudos de d8 y d10: Si se tiene +4 a Pruebas de fuerza= +1 a Probabilidad de bloqueo; 7PF= +2PB; 10PF= +4 PB.  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Para Semielfo, agregar:

Energía: 17

Vida: 11

Reflejos: +1; además, +4 por mano/brazo desocupado

Pruebas de destreza: +2; además, +4 por mano/brazo desocupado

Detectar magia: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Astucia y deducción: +2

Notas: “El Semielfo puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Hombre de Maón, agregar:

Energía: 11

Vida: 14

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +3

Fortaleza: (espacio para número si es que hay); además, +5 por mano/brazo desocupado

Pruebas de fuerza: +3; además, +8 por mano/brazo desocupado

Notas: “El Hombre de Maón puede ocupar sólo rodela como potencial racial.”

Para Elfo del bosque, agregar:

Energía: 12

Vida: 14

Pruebas de destreza: +2; además, +7 por mano/brazo desocupado

Pruebas de fuerza: +2

Detectar magia: +2

Astucia y deducción: +2

Sigilo: +2

Notas: “El Elfo del bosque puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Redoriano, agregar:

Energía: 15

Vida: 12

Reflejos: +2; además, +4 por mano/brazo desocupado

Pruebas de destreza: +2; además, +4 por mano/brazo desocupado

Pruebas de fuerza: +2

Detectar magia: +2

Notas: “El Redoriano puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Elfo de la bruma, agregar:

Energía: 21

Vida: 9

Reflejos: +2; además, +8 por mano/brazo desocupado.

Pruebas de destreza: +2

Detectar magia: +2

Sigilo: +6

Notas: “El Elfo de la bruma puede ocupar hasta d8 de escudos como potencial racial.”

Luego, continuando con la progresión del Druida, cuando en la sección de “Hoja de atributos”, se quiera modificar la opción “Conexión”, agregar:

Por seleccionar **conexión 4**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Voluntad: +1

Pruebas de inteligencia: +1

Notas:“Nivel 4: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 7**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Carisma, elocuencia y diplomacia: +1

Notas:“Nivel 7: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 10**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Voluntad: +1

Pruebas de inteligencia: +1

Abrir ventana de opciones: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia  
Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Notas: “Nivel 10: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande)  
 **6** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 13**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Carisma, elocuencia y diplomacia: +1

Notas:“Nivel 13: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 16**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Conocimiento y experiencia: +1

Notas:“Nivel 16: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 19**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Constitución: +2 a todo el cuerpo (natural)

Notas: “Nivel 19: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 22**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +1

Fortaleza: +1

Pruebas de fuerza: +1

Abrir ventana de opciones: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia  
Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Notas:“Nivel 22: **7** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 25**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Carisma, elocuencia y diplomacia: +1

Notas:“Nivel 25: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 28**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Conocimiento y experiencia: +1

Notas: “Nivel 28: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 30**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Voluntad: +1

Pruebas de inteligencia: +1

Fortaleza: +1

Pruebas de fuerza: +1

Abrir ventana de opciones: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia  
Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Notas: “Nivel 30: **8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 33**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Para Semielfo, subir energía: +2  
 subir vida: +3

Para Hombre de Maón, subir energía: +2  
 subir vida: +5

Para Elfo del bosque, subir energía: +2  
subir vida: +4

Para Redoriano, subir energía: +2  
 subir vida: +3

Para Elfo de la bruma, subir energía: +3  
 subir vida: +2

Notas:“Nivel 33: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 36**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Notas: “Nivel 36: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 39**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Notas:“Nivel 39: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 41**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Notas:“Nivel 41: **8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 43**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Por seleccionar **conexión 45**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Por seleccionar **conexión 47**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Por seleccionar **conexión 48**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Por seleccionar **conexión 49**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Por seleccionar **conexión 50**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

Por seleccionar **conexión 51**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo\*.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

\*Un atributo puede quedar en negativo.

**Si la respuesta es sí…**

Por seleccionar clase especial **gran visir**, automáticamente asignar…

\*ID será decidida por el jugador, y será independiente del nombre predefinido.

Nombre de personaje: (Nombre elegido), Gran visir de Quellom

Conexión: 51

Primer espacio de Moral propia: **6**

Rapidez de acciones: 2

Casillas avanzadas: hasta 2 por asalto

Opciones en coste de e\*: Druida tendrá -2 en coste de energía en todas las habilidades de objeto no asociadas a clase. -3 de energía en caso de Arco.

Fortaleza: +4

Pruebas de fuerza: +2

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +1

Voluntad: +4

Pruebas de inteligencia: +2

Conocimiento y experiencia: +3

Carisma, elocuencia y diplomacia: +3

Constitución: +4 a Torso y manos (natural); +3 a brazos y piernas (natural); +2 a pies (natural)

Notas:“Nivel 51: Límite de crítico: Cabeza, 15. Torso, 8. Brazos, 15. Manos, 17. Piernas, 15. Pies, 18.

**62** puntos de talentos generales para invertir.

En escudos de d8 y d10: Si se tiene +4 a Pruebas de fuerza= +1 a Probabilidad de bloqueo; 7PF= +2PB; 10PF= +4 PB.

Agregar otro cuadro con la siguiente información:

“Al **completar misiones**,se podrá optar por una de las siguientes opciones de recompensa:

Opción 1: Cambiar un set de atributos

Opción 2: Recuperar 4 puntos de talento invertidos (éstas pueden ser rama general, varios o avanzada, si se tiene la opción)

Opción 3: reinvertir los puntos de una clase de prestigio”

El gran visir no tendrá restricciones de clase especial.”

Abrir **3** veces ventana de opciones: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a todo el cuerpo

Abrir **11** veces ventana de opciones: Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Constitución a todo el cuerpo (natural).  
General: +1 Conocimiento y experiencia, +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
 Subir +2 Voluntad, +2 Pruebas de inteligencia, -2 Constitución a  
 todo el cuerpo.  
Secundario: +4 Ataque (natural).

Al haber elegido la opción de Gran visir, al igual que con el druida, si se preguntará por la raza a elegir; aunque ésta, en este caso, tendrá la vida y energía obtenidas en la subida de nivel 33. Agregar:

Para Semielfo, agregar:

Energía: 19

Vida: 14

Reflejos: +1; además, +4 por mano/brazo desocupado

Pruebas de destreza: +2; además, +4 por mano/brazo desocupado

Detectar magia: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Astucia y deducción: +2

Notas: “El Semielfo puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Hombre de Maón, agregar:

Energía: 13

Vida: 19

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +3

Fortaleza: (espacio para número si es que hay); además, +5 por mano/brazo desocupado

Pruebas de fuerza: +3; además, +8 por mano/brazo desocupado

Notas: “El Hombre de Maón puede ocupar sólo rodela como potencial racial.”

Para Elfo del bosque, agregar:

Energía: 14

Vida: 18

Pruebas de destreza: +2; además, +7 por mano/brazo desocupado

Pruebas de fuerza: +2

Detectar magia: +2

Astucia y deducción: +2

Sigilo: +2

Notas: “El Elfo del bosque puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Redoriano, agregar:

Energía: 17

Vida: 15

Reflejos: +2; además, +4 por mano/brazo desocupado

Pruebas de destreza: +2; además, +4 por mano/brazo desocupado

Pruebas de fuerza: +2

Detectar magia: +2

Notas: “El Redoriano puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Elfo de la bruma, agregar:

Energía: 24

Vida: 11

Reflejos: +2; además, +8 por mano/brazo desocupado.

Pruebas de destreza: +2

Detectar magia: +2

Sigilo: +6

Notas: “El Elfo de la bruma puede ocupar hasta d8 de escudos como potencial racial.”

# MAGO:

Razas disponibles: colocar “Clase no disponible”.

# CHAMÁN:

Razas disponibles: Hombre de Maón, Mediano.

Por seleccionar **chamán**, automáticamente asignar…

Conexión: 1

Primer espacio de Moral propia: **6**

Rapidez de acciones: 2

Casillas avanzadas: 1 por asalto; pasará a moverse 2 casilleros cuando supere +3PD constante

Opciones en coste de e\*: agregar 5 a coste de energía en talento que ocupe tiempo, o 11 de energía a talento pasivo con coste o instantáneo, y obtiene +3 ataque acumulativo por el resto de la batalla

Fortaleza: +3

Voluntad: +4

Pruebas de Inteligencia: +1

Notas:“Nivel 1: Límite de crítico: Cabeza, 17. Torso, 10. Brazos, 15. Manos, 17. Piernas, 15. Pies, 17.  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Para Hombre de Maón, agregar:

Energía: 11

Vida: 14

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +3

Fortaleza: (espacio para número si es que hay); además, +5 por mano/brazo desocupado

Pruebas de fuerza: +3; además, +8 por mano/brazo desocupado

Notas: “El Hombre de Maón puede ocupar sólo rodela como potencial racial.”

Para Mediano, agregar:

Energía: 23

Vida: 8

Reflejos: +3; además, +9 por mano/brazo desocupado

Sigilo: +6

Astucia y deducción: +2

Notas: “El Mediano puede ocupar sólo rodela como potencial racial.”

Luego, continuando con la progresión del Chamán, cuando en la sección de “Hoja de atributos”, se quiera modificar la opción “Conexión”, agregar:

Por seleccionar **conexión 4**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida)  
Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia

Notas:“Nivel 4: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 7**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Suerte: +1

Notas:“Nivel 7: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 10**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Ataque: +2 (natural)

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +1

Notas: “Nivel 10: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande)  
 **6** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 13**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Conocimiento y experiencia: +1

Notas:“Nivel 13: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 16**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Conocimiento y experiencia: +1

Notas:“Nivel 16: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 19**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Voluntad: +1

Pruebas de Inteligencia: +1

Notas: “Nivel 19: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 22**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida)  
Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia

Ataque: +2 (natural)

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +1

Notas:“Nivel 22: **7** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 25**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Voluntad: +1

Pruebas de Inteligencia: +1

Notas:“Nivel 25: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 28**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Suerte: +1

Notas: “Nivel 28: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 30**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida)  
Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia

Suerte: +1

Conocimiento y experiencia: +1

Notas: “Nivel 30: **8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 33**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Ataque (natural).  
General: +1 astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Para Mediano, subir energía: +4  
 subir vida: +3

Para Hombre de Maón, subir energía: +2  
 subir vida: +5

Notas:“Nivel 33: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 36**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Notas: “Nivel 36: +2 Daño natural (+5 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 39**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Notas:“Nivel 39: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 41**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Notas:“Nivel 41: **8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 43**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Por seleccionar **conexión 45**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Por seleccionar **conexión 47**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Por seleccionar **conexión 48**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Por seleccionar **conexión 49**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza y +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Por seleccionar **conexión 50**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza, +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

Por seleccionar **conexión 51**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +1 Reflejos, +1 Pruebas de destreza, +2 Ataque (natural).  
General: Astucia y deducción, +1 Suerte, +1 Conocimiento y experiencia y +1 al segundo espacio de Moral propia.  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía, -1 Vida actual (daño a vida).  
 Subir 2 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: +5 Constitución a todo el cuerpo (natural) y -2 Vida actual (daño a vida).

# PALADÍN:

Partir por preguntar: ¿Desea que su clase sea Paladín clase especial?

**Si la respuesta es no…**

Razas disponibles: colocar “Clase no disponible”.

**Si la respuesta es sí…**

Por seleccionar clase especial **ex-orden**, automáticamente asignar…

\*ID será decidida por el jugador, y será independiente del nombre predefinido.

Nombre de personaje: (Nombre elegido), Embajador de los onotari

Raza y clase: Enano, Paladín ex-Orden

Conexión: 62

Vida: 19

Energía: 14

Acumulación de Luz: 7 (esta estadística sólo podrá ser modificada con la selección de atributos, aclarada más adelante)

Primer espacio de Moral propia: 3

Rapidez de acciones: 1

Casillas avanzadas: hasta 1 por asalto; además, pasará a moverse 2 casilleros cuando supere +4PD constante. Si con *Ayuda divina de destreza* o *Cargado,* se llegara a superar +9PD (o +6 si Cargado está sin ADD), entonces se obtendrán 3 cas x asalto

Opciones en coste de e\*: Ex Orden tiene “1e\*= +1 ataque al siguiente ataque, acumulable sin máximo”.

Fortaleza: +3

Pruebas de fuerza: +6

Suerte: +2

Iniciativa: +2

Voluntad: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +5

Sigilo: +4

Constitución: +9 a Manos (natural); +8 a Torso, brazos y piernas (natural); +7 a pies (natural)

Notas:“Nivel 51: -1 Probabilidad de acierto en cabeza.

Límite de crítico: Cabeza, 15. Torso, 1. Brazos, 15. Manos, 18. Piernas, 15. Pies, 15.

**62** puntos de talentos generales para invertir.

En escudos de d8 y d10: Si se tiene +4 a Pruebas de fuerza= +1 a Probabilidad de bloqueo; 7PF= +2PB; 10PF= +4 PB.

Agregar otro cuadro con la siguiente información:

“Al **completar misiones**,se podrá optar por una de las siguientes opciones de recompensa:

Opción 1: Cambiar un set de atributos

Opción 2: Recuperar 4 puntos de talento invertidos (éstas pueden ser rama general, varios o avanzada, si se tiene la opción)

Opción 3: reinvertir los puntos de una clase de prestigio”

El paladín ex orden no podrá usar cascos, mazos o escudos.

El paladín ex orden siempre blande *Luz trascendental anatólica* (su cetro) en una mano. Naturalmente, puede usar arma talismán de segunda mano, aunque, si aprende ambidextrismo, podrá usar mazo mediano también.

El paladín ex orden no tiene acceso a Clase de prestigio o Clase avanzada.”

Abrir **3** veces ventana de opciones: Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia  
 Subir 4 de Energía

Abrir **11** veces ventana de opciones:

Batalla: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia, +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +2 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Ataque (natural).  
General: +1 Carisma, elocuencia y diplomacia, +1 Iniciativa y +1 Acumulación de luz.  
Complementario: +1 al segundo espacio de Moral propia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para establecer subida de energía: Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de  
 inteligencia.  
 Subir 4 de Energía  
Secundario: +2 Reflejos y +1 Pruebas de destreza.

# CLÉRIGO:

Razas disponibles: Elfo de la bruma, Semielfo, Humano, Elfo alto.

\*Si se elige Elfo alto, mostrar texto “Elfo alto requiere ser raza renegada en la creación de la historia de personaje si quiere ser clase Clérigo. ¿Desea continuar?”, y abrir la posibilidad de “volver” o “continuar”

Por seleccionar **clérigo**, automáticamente asignar…

Conexión: 1

Primer espacio de Moral propia: 3

Rapidez de acciones: 2

Casillas avanzadas: hasta 1 por asalto; además, pasará a moverse 2 casilleros cuando supere +4PD constante

Opciones en coste de e\*: El clérigo tendrá +3 a Ataque y Probabilidad de crítico en todas las habilidades de objeto no asociadas a clase

Fortaleza: +1

Constitución: +5 a torso (natural); +4 a brazos (natural); +3 a piernas y manos (natural);

Notas:“Nivel 1: -1 Probabilidad de acierto en cabeza.  
 Límite de crítico: Cabeza, 17. Torso, 1. Brazos, 15. Manos, 17. Piernas, 15. Pies, 16.  
 3 puntos de talentos generales para invertir.  
 En escudos de d8 y d10: Si se tiene +4 a Pruebas de fuerza= +1 a Probabilidad de bloqueo; 7PF=  
 +2PB; 10PF= +4 PB.”

Para Elfo de la bruma, agregar:

Energía: 21

Vida: 9

Reflejos: +2; además, +8 por mano/brazo desocupado.

Pruebas de destreza: +2

Detectar magia: +2

Sigilo: +6

Notas: “El Elfo de la bruma puede ocupar hasta d8 de escudos como potencial racial.”

Para Semielfo, agregar:

Energía: 17

Vida: 11

Reflejos: +1; además, +4 por mano/brazo desocupado

Pruebas de destreza: +2; además, +4 por mano/brazo desocupado

Detectar magia: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Astucia y deducción: +2

Notas: “El Semielfo puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Humano, agregar:

Energía: 12

Vida: 14

Reflejos: (espacio para número si es que hay); además, +4 por mano/brazo desocupado

Pruebas de destreza: +2; además, +4 por mano/brazo desocupado

Pruebas de fuerza: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Astucia y deducción: +2

Notas: “El Humano puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Para Elfo alto, agregar:

Energía: 15

Vida: 12

Reflejos: +1

Pruebas de destreza: +2; además, +3 por mano/brazo desocupado

Pruebas de fuerza: +1; además, +4 por mano/brazo desocupado

Detectar magia: +2

Carisma, elocuencia y diplomacia: +2

Notas: “El Elfo alto puede ocupar cualquier tipo de escudo como potencial racial.”

Luego, continuando con la progresión del Clérigo, cuando en la sección de “Hoja de atributos”, se quiera modificar la opción “Conexión”, agregar:

Por seleccionar **conexión 4**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Voluntad: +1

Pruebas de inteligencia: +1

Notas:“Nivel 4: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 7**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Subir 4 de Energía.  
Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia

Notas:“Nivel 7: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 10**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Carisma, elocuencia y diplomacia: +1

Astucia y deducción: +1

Notas: “Nivel 10: +2 Daño natural (+4 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande)  
 **6** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 13**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Ataque: +2 (natural)

Notas:“Nivel 13: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 16**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Notas:“Nivel 16: Subida en dado de daño.  
3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 19**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Iniciativa: +1

Notas: “Nivel 19: +2 Daño natural (+4 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 22**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Subir 4 de Energía.  
Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia

Suerte: +1

Fortaleza: +1

Pruebas de fuerza: +1

Notas:“Nivel 22: **7** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 25**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Subir 4 de Energía.  
Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia

Notas:“Nivel 25: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 28**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Voluntad: +1

Pruebas de inteligencia: +1

Notas: “Nivel 28: +2 Daño natural (+4 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 30**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Carisma, elocuencia y diplomacia: +1

Astucia y deducción: +1

Constitución: +2 a todo el cuerpo (natural)

Notas: “Nivel 30: **8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 33**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Para Elfo de la bruma, subir energía: +3  
 subir vida: +2

Para Semielfo, subir energía: +2  
subir vida: +3

Para Humano, subir energía: +2  
subir vida: +4

Para Elfo alto, subir energía: +2  
subir vida: +3

Notas:“Nivel 33: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 36**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Notas: “Nivel 36: +2 Daño natural (+4 Daño en ataques de 2 asaltos con arma grande).  
 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 39**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Notas:“Nivel 39: 3 puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 41**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Notas:“Nivel 41: **8** puntos de talentos generales para invertir.”

Por seleccionar **conexión 43**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Por seleccionar **conexión 45**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Por seleccionar **conexión 47**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Por seleccionar **conexión 48**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Por seleccionar **conexión 49**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Por seleccionar **conexión 50**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

Por seleccionar **conexión 51**, automáticamente agregar a lo que ya haya asignado por objetos, clase, raza o subida de nivel…

Abrir ventana de opciones: Batalla: +1 Fortaleza, +1 Pruebas de fuerza, +3 Constitución a todo el cuerpo (natural) y +2 Suerte.  
General: +1 Astucia y deducción, +2 Suerte, +1 al segundo espacio de Moral propia y +2 Ataque (natural).  
Complementario: +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia y Subida de e\*. Al finalizar, si se seleccionó esta opción, abrir segunda ventana de opciones para subida de energía:   
 Subir 4 de Energía.  
 Subir 1 de Energía, +1 Voluntad, +1 Pruebas de inteligencia.  
Secundario: -5 Suerte natural\* (permanente) y +2 Vida total (aumenta el máximo posible).

\*Se puede dejar Suerte natural en negativo. Se expresará de esa forma en la hoja (Ej: -3 Suerte).

# CAZADOR:

Razas disponibles: colocar “Clase no disponible”.