

P. EXPERIENCIA

PRÓXIMO NIVEL

NOMBRE

JUGADOR

ESPECIE

CLASE/NIVEL

EDAD

GÉNERO

ALTURA

PESO

DESTINO

ESTADO

NORMAL

-1

A TODAS LAS DEFENSAS, ATAQUES, Y PRUEBAS DE HABILIDAD O CARACTERÍSTICA.

-2

A TODAS LAS DEFENSAS, ATAQUES, Y PRUEBAS DE HABILIDAD O CARACTERÍSTICA.

-5

A TODAS LAS DEFENSAS, ATAQUES, Y PRUEBAS DE HABILIDAD O CARACTERÍSTICA.

-10

A TODAS LAS DEFENSAS, ATAQUES, Y PRUEBAS DE HABILIDAD O CARACTERÍSTICA. LA VELOCIDAD SE REDUCE A LA MITAD

INDEFENSO (INCONSCIENTE O INCAPACITADO)

ACCIONES ESPECIALES DE COMBATE

HABILIDADES

	BONIFIC. HABILIDAD	1/2 NIVEL ()	CARACT. CLAVE	ENTRENADA (+5)	ÉNFASIS (+5)	BONIFIC. DIVERSA CLASE	HAB.
ACROBACIAS			DES				
AQUANTE			CON				
CONOC. _____			INT				
CONOC. _____			INT				
CONOC. _____			INT				
CONOC. _____			INT				
CURAR HERIDAS			SAB				
ENGAÑAR			CAR				
INFORMÁTICA			INT				
INICIATIVA			DES				
MECÁNICA			INT				
MONTAR			DES				
NADAR			VIG				
PERCEPCIÓN			SAB				
PERSUASIÓN			CAR				
PILOTAR			DES				
REUNIR INFORMACIÓN			CAR				
SALTAR			VIG				
SIGILO			DES				
SUPERVIVENCIA			SAB				
TREPAR			VIG				
USAR LA FUERZA			CAR				

DEFENSAS

	TOTAL	NIVEL O ARMADURA	BONIF. DE CLASE	MOD. HABILIDAD	BONIF. DIVERSA
FOR (FORTALEZA)		= 10 +		CON	
RBP (REFLEJOS)		= 10 +		DES	
VOL (VOLUNTAD)		= 10 +		SAB	

ARMA

ATAQUE

DAÑO

ALCANCE

TIPO

NOTAS

ARMA

ATAQUE

DAÑO

ALCANCE

TIPO

NOTAS

ARMA

ATAQUE

DAÑO

ALCANCE

TIPO

NOTAS

ARMA

ATAQUE

DAÑO

ALCANCE

TIPO

NOTAS

ARMADURA

VELOCIDAD

DEF. DE REP.

DEF. DE FOR.

DES. MAX.

PESO

NOTAS

PUNTOS DE FUERZA

PUNTOS DEL LADO OSCURO

PUNTOS DE DESTINO

