NOMBRE PJ	5 m Peso None kg Ojos	Caracteris Fuerza Agilidad Constitud Inteligend Intuición Presencia Apariencia	FUE AGI sión CON cia INT I PRE a APA	Valor Bonif. 90 10 94 10 95 15 78 5 43 0 85 5 68 = 5-74 = +0 90-94 = +10 5-89 = +5 95-97 = +15	5 -5 15 0 -5 -5	Total _15 _5 _30 _55 _0 68 101 = +30 102 = +35
Origen GR.	Religión	Pérdida Puntos de Dañ	o / asalto =] [P.	Daño Act.
Idiomanatal Khuzdul 5	Dioses adorados	Penalización a la activi				32
Otros Sindarín 5			1 BONIF DEF · + + =			JZ
Oestrón 5	Dominio mágico_Esencia	 	+ + = Heridas			
Rohírrico 2	Grados aprendizaje por nivel (1=20%)	BONIF. DEF:				(4)
	Restricciones	100000000000000000000000000000000000000				
	90	_9				
	Grados de Habilidad	POR GRADOS	CARACT. PO	F. R ESPEC ESPEC	OBJETO	TOTAL
Grados por nivel =	MOVIMIENTO Y MANIOBRAS =	Puesta	NIVI	LO LO LO LO	. OBJETO	aplic, a:
	Sin Armadura (S.A.)	(Máx. +10) <u>5</u>	AGI 5 XX	0 +0	_0_	_10_MM
Listas de Sortilegios	Cuero (C.)	(Máx. +15) <u>-25</u>	AGI 5 XX	8 8	_0	<u>-35</u> MM
Nombre lista / Dominio (Can-Ese) / Nivel /	Cuero Endurecido (C.E.)	(Máx. +25) <u>5</u>	AGI 5 XX	53635	0	-20_MM
%Aprend. / Tipo (abierta, cerrada, básica)	Coraza (CO.)	(Máx. +40) 15 (Máx. +50) -25	FUE 15 XX		0	-15_MM -70_MM
<u> </u>	HABILIDADES CON ARMAS ====================================	(Máx. +50)	10L <u>10</u> XX			70 101101
	De filo	<u>-25</u>	FUE 15 0		0_	<u>-10</u> BO
%	Contundentes	<u>20</u> 	FUE 15 0		0	35 BO
	A 2 manos		FUE <u>15</u> <u>0</u> AGI <u>5</u> <u>0</u>		<u>0</u> <u>0</u>	<u>-10</u> BO <u>10</u> BO
%	Proyectiles	J	AGI <u>5</u> <u>0</u>		0	-20 BO
	Armas de asta	-25	FUE <u>15</u> 0	0 0	_0_	-10 BO
%	Escudo UUUUUU	JJ	AGI <u>5</u> <u>0</u>	0 0	0	-20 BD
-	HABILIDADES GENERALES ☐= Trepar ■ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	5	AGI 5 0	0 0	0	10 MM
%	Montar DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD	<u>-25</u>	1 -5 0	0 0	0	-30 MM
•	Nadar DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD		AGI <u>5</u> <u>0</u>	0 -50	_0_	<u>-70</u> MM
	Rastrear	<u>-25</u>	INT <u>5</u> <u>0</u>	_ 0 0	_0_	<u>-20</u> ME
%	HAB. DE SUBTERFUGIO =	<u>-25</u>	xxxxx xx	0 0	0	-25 PE
	Acechar / Esconderse		PRE <u>0</u> <u>0</u>		0	-25 PE
%	Abrir cerraduras		INT <u>5</u> <u>0</u>		0	<u>10</u> ME
-	Desactivar trampas	<u>5</u>	15 _0	0 0	0	_ <u>0_</u> ME
%	Leer runas	<u>-25</u>	INT <u>5</u> <u>0</u>	0 0	_0_	-20 ME
-	Usar objetos	<u>-25</u>	ı <u>-5</u> <u>0</u>			-30 ME
%	Sortilegios dirigidos	<u>-25</u>	AGI <u>5</u> <u>0</u>		_0_	<u>-20</u> BO
-	(sólo sortilegios de rayo)	SORTILEGIOS BASE	xxxxx		92	(BO)
%	PERCEPCION (I) (I) (I)	00 00000	1 5 0			c DED
%	LIDER E INFLUEN.	10 10 10 10 -25	PRE 0 0		_0	<u>5</u> PER. -25 INFL.
-	GRADOS de DESARROLLO FÍSICO =				4.1	
%	(x 1D10)	(x 1D6) (x 1D4)			1002	<u></u>
<u> </u>	10, 1, 1 PUNTOS de PODER []=	<u> </u>	CON 30 0	_ 0 _ 0	+5	<u>32</u> PD
%	(x 1D6)	(x 1D4) (x 1D2)	CONTRACT F			r DD
<u> </u>	A STATE OF THE STA	0	INT/I_5 XX		0_#	_5 PP
%	HAB, SECUNDAR. U= ————					
%					20-20	
					\$	
%					<u> </u>	
-					· ·	
%					-	
<u>*</u>						
%					<u> </u>	
Notas:		Resistencia a la Esencia	INT <u>5</u> XX	0 40	0_	<u>45</u> TR
		Resistencia a la Canalización	I <u>-5</u> XX	0 0	0	5_TR
		Resistencia a Venenos Resistencia a Enfermedades	CON 30 XX		0	40 TR 40 TR
		Resistencia al Frio	CON 30 XX	0.	0	60 TR
l		Resistencia al Calor	CON 30 XX		0	60 TR