

## HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE

JUGADOR			CLASE Y NIV	/EL				RAZA	A		
ALINEAMIENTO	DEDIDAD	TAMAÑO	EDAD	SEXO		ALTURA		PESO		CAMPAÑA	
NOMBRE PUNT. CARACT. CARACT.	MOD. PUNTUACIÓN MO CARACT. TEMPORAL TEM	IPORAL TO	DTAL BON. DE ARMADURA	BON. DE MOD. D ESCUDO DESTRE	E MOD. ZA TAMAÑO	ARMADURA MOD. DE NATURAL DESVÍO	MOD. VARIOS				
FUE FUERZA		CA CLASE DE ARMADURA	= 10 ÷	* *	+ -	+ +	+	DE TOQUE CLASE DI ARMADURA		DESPRE	CLASE DE ARMADURA
DES DESTREZA			OTÁL DAÑO NO L	ETAL		ODIFICADOR					
CON		PG PUNTOS DE GOLPE			C	ONDICIONAL A LA					
CONSTITUCIÓN			HERIDAS/PG ACTUALES		G C		ABILI	DAD	ES	RANGOS M (CLÁSEA/TRANSCL	ΛÁΧ. /
INT		250/5/61/			(HABILIDAD CLASEA)			CARACT.	MOD.	MOD. DAA	MOD.
SAB SABIDURÍA		REDUCCIÓN DEL DAÑO			I ₩ NO	MBRE DE LA	HABILIDAD	CLAVE	HABILIDAD	CARACT. KAI	NGOS VARIOS
			TOTAL MOD. DE DESTREZA	MOD. VARIOS	100	IR CERRADU	RAS	DES		=+_	
CAR CARISMA		MODIFICADOR DI				ESANÍA II (		.) INT	H		
		IKIGIATIVA				ESANÍA II (		) INT	H		
TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL SALV. MOD. DE	MOD. MOD. MOD. MÁGICO VARIOS TEMPOR	AL MODIFICADORES CONDIC	CIONALES		ESANÍA I (	ENCIONES I	.) INT SAB		+	+
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)	= +	+ + +			☐ AVE		,	SAB		=+	
			State of the state		□ Bus			INT		=+_	+
REFLEJOS (DESTREZA)	= +	+ + +				NCENTRACIÓ	N <b>■</b>	CON		=+_	+
VOLUNTAD (SABIDURIA)	= +	+ + +					DE CONJUR	OS INT		=+_	+_
(SABIDORIA)				natura parell	☐ DES	CIFRAR ESC	RITURA	INT		=+_	+
4740	NITE BACE	RE	SISTENCIA		☐ DIP	LOMACIA <b>■</b>		CAR		=+_	+
<b>JAIA</b>	UE BASE	A	CONJUROS			FRAZARSE		CAR	+	=+_	+
						GAÑAR ■	-	CAR		=+-	
MODIFICADOR DE PRESA	= = = +	+ +	VELOCIDAD			JILIBRIO I		DES*		=+_	
	TOTAL ATAQUE M BASE FI	OD. DE MOD. DE MOD. JERZA TAMAÑO VARIOS				APISMO ■ ONDERSE ■		DES*		=	
						UCHAR =		SAB		+	+
ATAQUE	1 BC	NIF. DE ATAQUE DAÑO	O CRÍTICO	0		SIFICAR =		INT		= +_	+
15						ERPRETAR ■	(	) CAR		=+_	+
ALCANCE TIPO	NOTAS					ERPRETAR <b>II</b>	(	) CAR	-	=+_	+
					☐ INT	ERPRETAR	(	) CAR	-	=+_	+
MUNICIÓN					☐ INT	IMIDAR III		CAR		=+_	+
					□ Inu	TILIZAR ME	CANISMO	INT		=+_	+
ATAQUE	ВС	NIF. DE ATAQUE DAÑO	O CRÍTICO	0		GO DE MAN	os	DES*		=+_	+
						NTAR ■		DES		*+-	
ALCANCE TIPO	NOTAS						OSAMENTE.			=+_	
					□ NAC			FUE*		=T	
MUNICIÓN					□ OFI	- 0		_) SAB		= +	+
ATAQUE	I no	NIF. DE ATAQUE DAÑO	O CRÍTICO		□ PIRI			DES*		=+_	+
AIAQUE	ВС	INIF. DE AIAQUE DANG	CRITIC	0		NIR INFORM	MACIÓN <b>II</b>	CAR*		=+_	+
ALCANCE TIPO	NOTAS				□ Sab	ER (		.) INT	-	=+_	+
ALCANCE TIPO	NOTAS				□ Sab	ER (		.) INT		=+_	+
MUNICIÓN		- 00000 00000 0			□ Sab	ER (		.) INT		=+_	+
						ER (		_) INT		=+_	-+
ATAQUE	BC	NIF. DE ATAQUE DAÑO	O CRÍTIC	0	□ SAB			.) INT	-	=+_	+
					☐ SAL			FUE*	H	=+_	
ALCANCE TIPO	NOTAS				☐ SAN	IAR <b>II</b> PERVIVENCIA		SAB		+_	+
					1000000	ACIÓN <b>II</b>		INT	H	T	+
MUNICIÓN		- 00000 00000				TO CON AN	IMALES ■	CAR	H	=+_	+
ATAQUE					☐ TRE			FUE*		+	+
ATAQUE	BC	NIF. DE ATAQUE DAÑO	O CRÍTICO		_	R OBJETO M	IÁGICO	CAR		=+	+
					□ Usc	DE CUERD.	AS I	DES		=+_	+
ALCANCE TIPO	NOTAS						Ti			=+_	+
MUNICIÓN		- 00000 00000 0						-		=+_	
					■ Esta habi ≃El penaliza	lidad puede usarse sir ador de armadura, si i	entrenar 🔲 Marc hay, se aplica (el doble	a esta casilla con para Nadar).	una X si la ha	bilidad es de clase po	ıra el personaje.

