

Nombre del personaje

Nivel

Clase

Senda de parangón

Destino épico

PX totales

Raza Tamaño Edad Sexo Altura Peso Alineamiento Dios

Grupo aventurero u otras afiliaciones

### INICIATIVA

### DEFENSAS

### MOVIMIENTO

PUNTAJACIÓN	DES	1/2 NIVEL	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PUNTAJACIÓN	DEFENSA	10 +	ARM /	1/2 NIV	CAR	CLASE	DOTA	MEJORA	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PUNTAJACIÓN	BASE	ARMAD.	OBJETO	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MODIFICADORES CONDICIONALES

CA

BONIFICADORES CONDICIONALES

MOVIMIENTOS ESPECIALES

### PUNTAJACIONES DE CARACTERÍSTICA

PUNT. CARACTERÍSTICA MOD CAR MOD + 1/2 NIVEL

PUNT.	CARACTERÍSTICA	MOD CAR	MOD + 1/2 NIVEL
<input type="text"/>	<b>FUE</b> Fuerza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>CON</b> Constitución	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	<b>DES</b> Destreza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>INT</b> Inteligencia	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	<b>SAB</b> Sabiduría	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>CAR</b> Carisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DEFENSA	10 +	1/2 NIV	CAR	CLASE	DOTA	MEJORA	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BONIFICADORES CONDICIONALES

REF

BONIFICADORES CONDICIONALES

DEFENSA	10 +	1/2 NIV	CAR	CLASE	DOTA	MEJORA	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BONIFICADORES CONDICIONALES

VOL

BONIFICADORES CONDICIONALES

### SENTIDOS

PUNT. SENTIDO PASIVO BASE BONIF. HAB

PUNT.	SENTIDO PASIVO	BASE	BONIF.	HAB
<input type="text"/>	Perspicacia pasiva	10	+	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Percepción pasiva	10	+	<input type="text"/>

SENTIDOS ESPECIALES

### PUNTOS DE ACCIÓN

Puntos de acción	HAZAÑAS	PUNTOS ACCIÓN
<input type="text"/>	0	1
	1	2
	2	3

EFFECTOS ADICIONALES POR GASTO DE PUNTOS DE ACCIÓN

### HABILIDADES

### RASGOS RACIALES

### DOTES

BONIF. NOMBRE HABILIDAD MOD CAR ENT. PEN. + 1/2 NIV. (+5) ARMAD. MISC

MODIF. PUNTAJACIONES CARAC.

<input type="checkbox"/>	Acrobacias	DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Aguante	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Arcanos	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Atletismo	FUE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Diplomacia	CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Dungeons	SAB	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Engañar	CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Historia	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Hurto	DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Intimidar	CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Naturaleza	SAB	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Percepción	SAB	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Perspicacia	SAB	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Recursos	CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Religión	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Sanar	SAB	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/d
<input type="checkbox"/>	Sigilo	DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### RASGOS DE CLASE / SENDA / DESTINO



## HOJA DE PERSONAJE

Nombre del jugador

### PUNTOS DE GOLPE

PG MÁX.	MALTRECHO	ESFUERZOS CURATIVOS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	VALOR ESFUERZO ESFUERZOS/DÍA
	1/2 PG	1/4 PG

PG ACTUALES ESFUERZOS USADOS

NUEVAS ENERGÍAS 1/ENCUENTRO USADAS

PG TEMPORALES

FALLOS SALVACIONES DE MUERTE

MODIFICADORES A LAS TS

RESISTENCIAS

CONDICIONES Y EFECTOS ACTIVOS

### CÁLCULO DE ATAQUES

CARACTERÍSTICA:

BONIF. ATAQUE	1/2 NIV	CAR	CLASE	COMP	DOTA	MEJ	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CARACTERÍSTICA:

BONIF. ATAQUE	1/2 NIV	CAR	CLASE	COMP	DOTA	MEJ	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### CÁLCULO DE DAÑO

CARACTERÍSTICA:

DAÑO	CAR	DOTA	MEJ	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CARACTERÍSTICA:

DAÑO	CAR	DOTA	MEJ	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### ATAQUES BÁSICOS

ATAQUE	DEFENSA	ARMA O PODER	DAÑO
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>





