

Nombre de personaje

Afiliación

Clase y Nivel de clase

Raza

Alineación

Fe



Tamaño	Edad	Género	Altura	Peso	Ojos	Pelo	Piel	DAÑO NO LETAL	VELOCIDAD

FRZ Fuerza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	PG Puntos de golpe	TOTAL <input type="text"/>	HERIDAS/PG ACTUALES <input type="text"/>		
AGI Agilidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CA Clase de armadura	TOTAL <input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>			DAMAGE RED. <input type="text"/>

VIT Vitalidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	TOQUE Clase de armadura	<input type="text"/>	Habilidades Máx. Rango de clase/clase cruzada <input type="text"/>
INT Inteligencia	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FLAT-FOOTED Clase de armadura	<input type="text"/>	
ESP Espíritu	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INICIATIVA Modificador	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	TOTAL <input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/>		

FORTALEZA Vitalidad	TOTAL <input type="text"/>	=	Base Save <input type="text"/>	+	Mod. Hab. <input type="text"/>	+	Mod. Magia <input type="text"/>	+	Mod. Misc. <input type="text"/>	+	Mod. Temp. <input type="text"/>	+	Modificadores Condicionales <input type="text"/>
REFLEJOS Agilidad	TOTAL <input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
VOLUNTAD Espíritu	TOTAL <input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>

BONUS DE ATAQUE BASE	<input type="text"/>	RESISTENCIA A HECHIZOS	<input type="text"/>
-----------------------------	----------------------	-------------------------------	----------------------

LUCHA Modificador	TOTAL <input type="text"/>	=	Bonus de ataque básico <input type="text"/>	+	Mod. FRZ. <input type="text"/>	+	Mod. Tamaño. <input type="text"/>	+	Mod. Misc. <input type="text"/>
-----------------------------	----------------------------	---	---	---	--------------------------------	---	-----------------------------------	---	---------------------------------

ATAQUE	<input type="text"/>					
BONUS DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO	RANGO	TIPO		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
NOTAS						
<input type="text"/>						
MUNICIÓN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ATAQUE	<input type="text"/>					
BONUS DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO	RANGO	TIPO		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
NOTAS						
<input type="text"/>						
MUNICIÓN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ATAQUE	<input type="text"/>					
BONUS DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO	RANGO	TIPO		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
NOTAS						
<input type="text"/>						
MUNICIÓN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Habilidad de clase	Nombre habilidad	Hab. Clave	Mod. Hab.	Mod. Clave	Mod. Rango	Mod. Misc.
<input type="checkbox"/>	Valorar *	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Equilibrio *	AGI	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Engañar *	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Escalar *	- FRZ	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Concentración *	EST	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Artesanía ()	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Artesanía ()	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Artesanía ()	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Descifrar escrito	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Diplomacia *	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Desactivar dispositivos	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Disfrazarse *	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Artista del escape *	AGI	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Fasificación *	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Recopilar información *	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Manejo de animales	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Curar *	ESP	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Intimidar	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Saltar	- FRZ	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Conocimientos ()	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Conocimientos ()	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Conocimientos ()	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Conocimientos ()	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Conocimientos ()	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Conocimientos ()	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Escuchar	ESP	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Abrir Cerradura	AGI	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Actuar ()	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Actuar ()	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Actuar ()	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Profesión ()	ESP	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Profesión ()	ESP	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Cabalgar *	AGI	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Buscar *	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Sentir Movimiento *	ESP	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Juego de manos	AGI	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Lanzar conjuro	INT	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Detectar *	ESP	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Sigilo *	- AGI	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Supervivencia *	ESP	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Nadar *	- FRZ	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Desplomarse	AGI	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Usar artilugio mágico	CAR	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Usar cuerda	AGI	<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>			<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>			<input type="text"/>	=	+	+
<input type="checkbox"/>			<input type="text"/>	=	+	+

Marcar con una X si es una habilidad de clase
 * La habilidad puede ser usada sin entrenamiento.
 - Penalización de armadura, si es aplicable (Doble penalización para nadar).

