



ATRIBUTOS	puntos	modif.	puntos	modif. temporal
FUE Fuerza				
DES Destreza				
CON Constitución				
INT Inteligencia				
SAB Sabiduría				
CAR Carisma				

VIDA 1d

Vida Total

Daño recibido

INICIATIVA destreza + otros

VELOCIDAD

RESISTENCIA A LA MAGIA

REDUCCIÓN DE DAÑO

DEFENSA
+ armadura + escudo + destreza + tamaño + otros

DEFENSA +10

TOQUE +10

DESPREV. +10

ARMAS | ATAQUES | HECHIZOS

ATAQUE BASICO HECHIZOS AL DIA / ENERGIA ESPIRITUAL

HABILIDADES	Total	Atributo	Entrenam.	Racial	Otros	Armadura
ACROBACIAS		DES				
CONOCIMIENTO DE MAGIA		INT				✗
DESHABILITAR MECANISM		DES				
ENGAÑAR		CAR				✗
ESCALAR		FUE				
ESCAPISMO		DES				
HURTAR		DES				
INTERPRETAR		CAR				
INTIMIDACION		CAR				✗
NADAR		FUE				
NEGOCIACION		CAR				✗
OFICIO ALQUIMIA		INT				✗
OFICIO HERBALISMO		INT				✗
OFICIO MADERA		DES				✗
OFICIO METALES		FUE				✗
OFICIO PIEDRA		INT				✗
OFICIO PIELES		DES				✗
PERCEPCION		SAB				✗
SABER ARCANO		INT				✗
SABER HISTORICO		INT				✗
SABER NATURAL		INT				✗
SABER RELIGIOSO		INT				✗
SABER TECNOLOGICO		INT				✗
SANACION		SAB				✗
SENTIR MOTIVO		SAB				✗
SIGILO		DES				
SUPERVIVENCIA		SAB				✗
TRATAR CRIATURAS		CAR				✗
USAR ARTEFACTO MAGICO		INT				✗

EFFECTOS TEMPORALES - MODIFICADORES ESPECIALES

NOTAS

SALVACION
base + atributo + talento + otros + otros

FORTALEZA Constitución

REFLEJOS Destreza

VOLUNTAD Sabiduna

DEFENSA MANIOBRAS DE COMBATE
+ ataque basico + fuerza + destreza + tamaño + otros

DMC +10

ATAQUE MANIOBRA DE COMBATE
+ ataque basico + fuerza + otros + otros + otros

AMC

EXPERIENCIA **PIEZAS DE ORO**

1.					
NOTAS					
2.					
NOTAS					
3.					
NOTAS					
4.					
NOTAS					
5.					
NOTAS					
6.					modelo para armas o ataques físicos nombre del arma / ataque / hechizo
modificador ataque	daño	critico	rango		tipo de daño
NOTAS	propiedad oficio / propiedad magia				
7.					modelo para armas o ataques mágicos nombre del arma / ataque / hechizo
dificultad salvación	daño	rango / area	material / fuente		duración
NOTAS	efecto				

