



ATRIBUTOS		puntos	modif.	puntos	modif.
		temporal	temporal	temporal	temporal
<b>FUE</b> Fuerza					
<b>DES</b> Destreza					
<b>CON</b> Constitución					
<b>INT</b> Inteligencia					
<b>SAB</b> Sabiduría					
<b>CAR</b> 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

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	crítico	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				

**HABILIDADES**  chequeo de penalidad por armadura

<input type="checkbox"/> no requiere entrenamiento	Total	Atributo	Entrenam.	Racial	Otros
ACROBACIAS		DES	<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
ATLETISMO		FUE	<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
CONOCIMIENTO DE MAGIA		INT			
DESHABILITAR MECANISM		DES	<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
ENGAÑAR		CAR	<input type="checkbox"/>		
ESCAPISMO		DES	<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
HURTAR		DES	<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
INTERPRETAR		CAR			
INTIMIDACION		CAR	<input type="checkbox"/>		
NEGOCIACION		CAR	<input type="checkbox"/>		
OFICIO ALQUIMIA		INT			
OFICIO HERBALISMO		INT			
OFICIO MADERA		DES			
OFICIO METALES		FUE			
OFICIO PIEDRA		INT			
OFICIO PIELES		DES			
PERCEPCION		SAB	<input type="checkbox"/>		
SABER ARCANO		INT	<input type="checkbox"/>		
SABER HISTORICO		INT	<input type="checkbox"/>		
SABER NATURAL		INT	<input type="checkbox"/>		
SABER RELIGIOSO		INT	<input type="checkbox"/>		
SABER TECNOLOGICO		INT	<input type="checkbox"/>		
SANACION		SAB	<input type="checkbox"/>		
SENTIR MOTIVO		SAB	<input type="checkbox"/>		
SIGILO		DES	<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
SUPERVIVENCIA		SAB	<input type="checkbox"/>		
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**

