PNJ

Clase

Nivel VD

Raza

MASCULINO FEMENINO

CARACTERISTICAS

	Puntos Caract.	Bonif. Objeto	Modif. Caract.	Bonif. Temporal
FUE			FUE	
DES			DES	
CON			CON	
INT			INT	
SAB			SAB	
CAR			CAR	

Modif. Característica =(Puntos totales Caract. - 10) /2

EQUIPO

Propiedades

Propiedades

Propiedades

INVENTARIO

HABILIDADES

Habilidad			+3	Rangos	Varios
Acrobacias		DES	☐		
Averiguar Intenciones		SAB	☐		
Conocimiento de Conjuros		INT	☐		
Diplomacia		CAR	☐		
Disfrazarse		CAR	☐		
Engañar		CAR	☐		
Escapismo		DES	☐		
Intimidar		CAR	☐		
Inutilizar Mecanismo		DES	☐		
Juego de Manos		DES	☐		
Lingüística		INT	☐		
Montar		DES	☐		
Nadar		FUE	☐		
Percepción		SAB	☐		
Sanar		SAB	☐		
Sigilo		DES	☐		
Supervivencia		SAB	☐		
Tasación		INT	☐		
Trato con Animales		CAR	☐		
Trepar		FUE	☐		
Usar Objeto Mágico		CAR	☐		
Volar		DES	☐		
			☐		
			☐		
			☐		
			☐		
			☐		

NOTAS

SALUD

PUNTOS DE GOLPE pg

Heridas pg

☐ Moribundo ☐ Estable

No letal pg ☐ Inconsciente

COMBATE

INICIATIVA = INIC = DES + Varios

ATAQUE

Ataque Temp. +

Daño Temp. +

VELOCIDAD pies

Nadar pies

Volar pies

Trepar pies

Cavar pies

Modif. Temp. pies

MANIOBRAS DE COMBATE

BONO DE MANIOBRAS DE COMBATE = BMC = Ataque Base + FUE + Modif. Tamaño + Varios

MANIOBRAS DE COMBATE DEFENSA = DMC = 10 + FUE + DES + Modif. Esquiva + Modif. Deflección + Ataque Base + Modif. Tamaño + Varios + Bonif. Moral

ARMAS

	Alcance	Ataque	Daño	Crítico
	pies			
	pies			
	pies			

Munición #

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA = CA = 10 + DES + Armadura & Escudo - Modif. Tamaño + Varios

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA = CA = 10 / + - +

TOQUE CLASE DE ARMADURA = CA = 10 + DES / - +

CA Temp

Resist. Conj.

Reducción de Daño

CA /

TIROS DE SALVACIÓN

	Base	Varios	Temp.
FORTALEZA = FORT = CON +			
REFLEJOS = REF = DES +			
VOLUNTAD = VOL = SAB +			

☐ Evasión ☐ Resistencia

HABILIDADES DE COMBATE

EFECTOS