

NOMBRE DEL PERSONAJE

Prob. de impactar
Ajuste de daño
Peso transportable
Peso máximo
Abrir Puertas
Doblar barras / puertas

Sin escudo
Natural
Sorprendido
Destreza
Tipo de armadura:	

Ajuste Reacción
Ajuste ataque de proyectil
Ajuste defensivo

Dado de Golped.....
Resistencia a magia
Nº veces resucitado

Ajuste puntos de golpe
Colapso del sistema
Supervivenc. a la resurrección
Resistencia al veneno
Regeneración

Pruebas de Destreza
Pruebas de Visión
Pruebas de Escuchar

Nº Idiomas
Nivel de conjuro
Prob. de aprender conjuros
Inmunidad a ilusiones
Nº máx. de conjuros/nivel

Paralización/Veneno/Muerte
mágica:

Base: Mod: +/- :

Cetro, vara o varita:

Base: Mod: +/- :

Petrificación o polimorfismo:

Base: Mod: +/- :

Arma de aliento:

Base: Mod: +/- :

Conjuro:

Base: Mod: +/- :

Resistencia a conjuros:

Ajuste a defensa mágica
Conjuros adicionales
Prob. de fallar conjuro
Inmunidad a conjuros

Base:	Pesado:
Ligero:	Gravoso:

Nº máximo de servidores
Base de lealtad
Ajuste a la reacción

PC (Cobre): PO (Oro):
PP (Plata): PPt (Platino):
PE (Electro): Gemas:

PERICIAS COMBATE / NO COMBATE

[illegible]

Arma	Precio	Peso
------	--------	------

Precio	Peso
--------	------

Peso

Equipo

Precio	Peso
--------	------

Peso

HECHIZOS Y PERGAMINOS

[illegible]

ARMAS / ATAQUE

Arma	#At	Tam.	Tipo	Vel.	Impact/Daño	Daño	Rango
					/	/	
					/	/	
					/	/	
					/	/	
					/	/	
					/	/	

MODIFICADORES AL COMBATE

Mods. al Impacto	+/-	Mods. al Daño	+/-	Mods. a la CA	+/-
Penalz. por no prof.					

EQUIPO / OBJETOS MÁGICOS

Objeto	Donde	Peso	Objeto	Donde	Peso

HECHIZOS MEMORIZADOS

Hechizos por Nivel:	Esferas / Escuelas:
1 _____ 6 _____	_____
2 _____ 7 _____	_____
3 _____ 8 _____	_____
4 _____ 9 _____	_____
5 _____ Otro _____	_____

Notas:

SACERDOTES CONTRA NO MUERTOS

Esqueleto / 6 D.G.	_____	Momia / 7 D.G.	_____
Zombie	_____	Espectro / 8 D.G.	_____
Gul / 2 D.G.	_____	Vampiro / 9 D.G.	_____
Sombra / 3-4 D.G.	_____	Fantasma / 10 D.G.	_____
Wight / 5 D.G.	_____	Liche / 11+ D.G.	_____
Ghast	_____	Wraith / 6 D.G.	_____

* D.G = Dados de golpe

HABILIDADES DE LADRÓN

	Base	Hab.	Raza	Des.	Kit	Armd.	Total
Vaciar Bolsillos							
Abrir Cerraduras							
Hallar/retirar trampas							
Moverse en silencio							
Ocultarse							
Detectar ruidos							
Escalar paredes							
Leer lenguajes							

SUBIR DE NIVEL

Cambia al subir de nivel:	En:	A niveles:
GAC0	_____	_____
Tiradas de salvación	_____	_____
Pericias en armas	_____	_____
Pericias en no armas	_____	_____

NOTAS / MAPAS / DIBUJOS: