

LEYENDA DE LOS ICONOS



ANOTA EN LA FICHA



1d4

6

1d6



1d8



1d10



1d12



1d20



AMENAZA CRÍTICO



CONJUROS A AMIGOS



CONJUROS A ENEMIGOS



MAGIA ESTÁNDAR

A NOMBRE DEL PERSONAJE

		ALINEAMIENTO
		SEXO

RAZA				CLASE		PX
						NIVEL

B PUNT. CARACTERÍSTICA MODIF. CARACTERÍSTICA

FUERZA			FUE	MODIFICADOR
DESTREZA			DES	MODIFICADOR
CONSTITUCIÓN			CON	MODIFICADOR
INTELIGENCIA			INT	MODIFICADOR
SABIDURÍA			SAB	MODIFICADOR
CARISMA			CAR	MODIFICADOR

C RASGOS RACIALES

VELOCIDAD	

D HABILIDADES

	¿HAB. DE CLASE?	RANGOS	MOD. CARACT.	MOD. VARIO	TOTAL
ACROBACIAS	<input type="checkbox"/>		MOD. DES		
AVERIGUAR INTENCIONES	<input type="checkbox"/>		MOD. SAB		
CONOCIMIENTO DE CONJUROS*	<input type="checkbox"/>		MOD. INT		
CURAR	<input type="checkbox"/>		MOD. SAB		
DIPLOMACIA	<input type="checkbox"/>		MOD. CAR		
ENGAÑAR	<input type="checkbox"/>		MOD. CAR		
INUTILIZAR MECANISMO*	<input type="checkbox"/>		MOD. DES		
MONTAR	<input type="checkbox"/>		MOD. DES		
NADAR	<input type="checkbox"/>		MOD. FUE		
PERCEPCIÓN	<input type="checkbox"/>		MOD. SAB		
SABER (ARCANO)*	<input type="checkbox"/>		MOD. INT		
SABER (DUNGEONS)*	<input type="checkbox"/>		MOD. INT		
SABER (GEOGRAFÍA)*	<input type="checkbox"/>		MOD. INT		
SABER (HISTORIA)*	<input type="checkbox"/>		MOD. INT		
SABER (LOCAL)*	<input type="checkbox"/>		MOD. INT		
SABER (NATURALEZA)*	<input type="checkbox"/>		MOD. INT		
SABER (RELIGIÓN)*	<input type="checkbox"/>		MOD. INT		
SIGILO	<input type="checkbox"/>		MOD. DES		
TREPAR	<input type="checkbox"/>		MOD. FUE		

* SÓLO ENTRENADA

E COMPETENCIA EN ARMAS Y ARMADURAS

<input type="checkbox"/> ESCUDOS	<input type="checkbox"/> ARMADURA INTERMEDIA	<input type="checkbox"/> ARMAS SENCILLAS
<input type="checkbox"/> ARMADURA LIGERA	<input type="checkbox"/> ARMADURA PESADA	<input type="checkbox"/> ARMAS MARCIALES

F RASGOS DE CLASE PUNTOS DE GOLPE

SALVACIÓN FORTALEZA	CLASE	+	MOD. CON	+	VARIO	=	TOTAL
SALVACIÓN REFLEJOS	CLASE	+	MOD. DES	+	VARIO	=	TOTAL
SALVACIÓN VOLUNTAD	CLASE	+	MOD. SAB	+	VARIO	=	TOTAL
ATAQUE BASE					RANGOS DE HABILIDAD		

G ARMAS Y ATAQUES

INICIATIVA	INICIATIVA MEJORADA	+	MOD. DES	=	TOTAL
ATAQUE C/C	ATAQUE BASE	+	MOD. FUE	=	TOTAL
ATAQUE A DISTANCIA	ATAQUE BASE	+	MOD. DES	=	TOTAL
ARMA					
ATAQUE BASE	DAÑO	AMENAZA CRÍTICO	TIPO DE DAÑO	INCREMENTO ALCANCE	MUNICIÓN
ARMA					
ATAQUE BASE	DAÑO	AMENAZA CRÍTICO	TIPO DE DAÑO	INCREMENTO ALCANCE	MUNICIÓN

H ARMADURA Y CLASE DE ARMADURA

CA	ARMADURA	+	ESCUDO	+	MOD. DES	+	MAGIA	+ 10	=	TOTAL
----	----------	---	--------	---	----------	---	-------	------	---	-------

I DOTES

J EQUIPO

EL EQUIPO ESTÁ EN LA PARTE TRASERA DE LA HOJA DE PERSONAJE



K CONJUROS

LOS CONJUROS ESTÁN EN LA PARTE TRASERA DE LA HOJA DE PERSONAJE



J EQUIPO	PO	PP	PC

L RETRATO DEL PERSONAJE

K CONJUROS PREPARADOS	1°	2°	3°

CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO
 CD CONJURO

M HISTORIA DEL PERSONAJE

N MONSTRUOS MUERTOS



LIBRO DE CONJUROS DE MAGO

TRUCOS: DETECTAR MAGIA, MANO DEL MAGO, RAYO DE ESCARCHA, LEER MAGIA

CONJUROS RESTRINGIDOS:

O DAÑO MÁXIMO INFLIGIDO

P NOTAS