

NOMBRE DEL PERSONAJE

NIVEL

RAZA

SEXO

ALINEAMIENTO

CLASE

SENDA DE PARANGON

DESTINO EPICO

PUNT

MOD

FUE

CON

DES

INT

SAB

CAR

CA

FOR

REF

VOL

1/2 NIVEL

MOD CARACTERISTICA

BONUS ARMADURA

MOD MISC

MOD MISC

BONUS ESCUDO

10 + + + + + +

1/2 NIVEL

MOD CARACTERISTICA

BONUS CLASE

MOD MISC

MOD MISC

10 + + + + + +

1/2 NIVEL

MOD CARACTERISTICA

BONUS CLASE

MOD MISC

MOD MISC

BONUS ESCUDO

10 + + + + + +

1/2 NIVEL

MOD CARACTERISTICA

BONUS CLASE

MOD MISC

MOD MISC

10 + + + + + +

RESISTENCIAS

BONUS A LAS TIRADAS DE SALVACION

DEFENSA & CURACION



PG

1/2 PG

MALTRECHO

PG ACTUALES

PG TEMPORALES

ESFUERZOS CURATIVOS

=

1/4 PG

+

MOD MISC

+

MOD MISC

ESFUERZOS / DIA

=

CLASE BASE

+

MOD CON

+

BONUS

NUEVAS ENERGIAS

ESFUERZOS USADOS

SALVACIONES DE MUERTE



INICIATIVA

=

1/2 NIVEL

+

MOD DES

+

MOD MISC

VELOCIDAD

=

BASE

-

PENALIZADOR ARMADURA

+

MOD MISC

+

MOD MISC



VISION

PERSPICACIA PASIVA

PERCEPCION PASIVA

ATAQUE / PODER

VOLUNTAD

ENCUENTRO

DIARIO

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO

ATAQUE BASICO

VS

ATAQUE / PODER

VOLUNTAD

ENCUENTRO

DIARIO

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO

ATAQUE BASICO

VS

ATAQUE / PODER

VOLUNTAD

ENCUENTRO

DIARIO

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO

ATAQUE BASICO

VS

ATAQUE / PODER

VOLUNTAD

ENCUENTRO

DIARIO

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO

ATAQUE BASICO

VS

ATAQUE / PODER

VOLUNTAD

ENCUENTRO

DIARIO

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO

ATAQUE BASICO

VS

PUNTOS DE ACCION

HAZAÑAS MEMORABLES

EFFECTOS ADICIONALES DE LOS PA

COMBATE & PODERES

ARMAS & UTENSILIOS

ARMA / UTENSILIO

RANGO

MOD ATAQUE

1/2 NIVEL

PROF

MEJ

MOD MISC

MOD MISC

DAÑO

DOTE

MEJ

MOD MISC

PROPIEDADES / NOTAS

ARMA / UTENSILIO

RANGO

MOD ATAQUE

1/2 NIVEL

PROF

MEJ

MOD MISC

MOD MISC

DAÑO

DOTE

MEJ

MOD MISC

PROPIEDADES / NOTAS

ARMA / UTENSILIO

RANGO

MOD ATAQUE

1/2 NIVEL

PROF

MEJ

MOD MISC

MOD MISC

DAÑO

DOTE

MEJ

MOD MISC

PROPIEDADES / NOTAS

	MOD HAB		1/2 NIVEL	MOD CARACTERISTICA	ENT	MOD RACIAL	MOD MISC	PENALIZADOR ARMADURA
ACROBACIAS (DES)		=		+		+		-
AGUANTE (CON)		=		+		+		-
ARCANOS (INT)		=		+		+		
ATLETISMO (FUE)		=		+		+		-
DIPLOMACIA (CAR)		=		+		+		
DUNGEONS (SAB)		=		+		+		
ENGAÑAR (CAR)		=		+		+		
HISTORIA (INT)		=		+		+		
HURTO (DES)		=		+		+		-
INTIMIDAR (CAR)		=		+		+		
NATURALEZA (SAB)		=		+		+		
PERCEPCION (SAB)		=		+		+		
PERSPICACIA (SAB)		=		+		+		
RECURSOS (CAR)		=		+		+		
RELIGION (INT)		=		+		+		
SANAR (SAB)		=		+		+		
SIGILO (DES)		=		+		+		-

EXPERIENCIA