



HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE

JUGADOR

CLASE Y NIVEL

RAZA

ALINEAMIENTO

DEIDAD

TAMAÑO

EDAD

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPAÑA

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNTUACIÓN TEMPORAL	MODIFICADOR TEMPORAL
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA	TOTAL	BON. DE ARMADURA	BON. DE ESCUDO	MOD. DE DESTREZA	MOD. TAMAÑO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DESVÍO	MOD. VARIOS
	= 10 +							

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA
--

PG PUNTOS DE GOLPE	TOTAL	DAÑO NO LETAL	
HERIDAS/PG ACTUALES			
REDUCCIÓN DEL DAÑO			
MODIFICADOR DE INICIATIVA	TOTAL	MOD. DE DESTREZA	MOD. VARIOS
	=		

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA
--

HABILIDADES	RANGOS MÁX. (CLASE/TRANSCASE)				
NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS

<input type="checkbox"/> ABRIR CERRADURAS	DES				
<input type="checkbox"/> ARTESANÍA ■ ()	INT				
<input type="checkbox"/> ARTESANÍA ■ ()	INT				
<input type="checkbox"/> ARTESANÍA ■ ()	INT				
<input type="checkbox"/> AVERIGUAR INTENCIONES ■	SAB				
<input type="checkbox"/> AVISTAR ■	SAB				
<input type="checkbox"/> BUSCAR ■	INT				
<input type="checkbox"/> CONCENTRACIÓN ■	CON				
<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT				
<input type="checkbox"/> DESCIFRAR ESCRITURA	INT				
<input type="checkbox"/> DIPLOMACIA ■	CAR				
<input type="checkbox"/> DISFRAZARSE ■	CAR				
<input type="checkbox"/> ENGAÑAR ■	CAR				
<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*				
<input type="checkbox"/> ESCAPISMO ■	DES*				
<input type="checkbox"/> ESCONDERSE ■	DES*				
<input type="checkbox"/> ESCUCHAR ■	SAB				
<input type="checkbox"/> FALSIFICAR ■	INT				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ■ ()	CAR				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ■ ()	CAR				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ■ ()	CAR				
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR ■	CAR				
<input type="checkbox"/> INUTILIZAR MECANISMO	INT				
<input type="checkbox"/> JUEGO DE MANOS	DES*				
<input type="checkbox"/> MONTAR ■	DES				
<input type="checkbox"/> MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES*				
<input type="checkbox"/> NADAR ■	FUE*				
<input type="checkbox"/> OFICIO ()	SAB				
<input type="checkbox"/> OFICIO ()	SAB				
<input type="checkbox"/> PIQUETAS	DES*				
<input type="checkbox"/> REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR*				
<input type="checkbox"/> SABER ()	INT				
<input type="checkbox"/> SABER ()	INT				
<input type="checkbox"/> SABER ()	INT				
<input type="checkbox"/> SABER ()	INT				
<input type="checkbox"/> SABER ()	INT				
<input type="checkbox"/> SALTAR ■	FUE*				
<input type="checkbox"/> SANAR ■	SAB				
<input type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA ■	SAB				
<input type="checkbox"/> TASACIÓN ■	INT				
<input type="checkbox"/> TRATO CON ANIMALES ■	CAR				
<input type="checkbox"/> TREPAR ■	FUE*				
<input type="checkbox"/> USAR OBJETO MÁGICO	CAR				
<input type="checkbox"/> USO DE CUERDAS ■	DES				
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

TIROS DE SALVACIÓN TOTAL	SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL	MODIFICADORES CONDICIONALES
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)						
REFLEJOS (DESTREZA)						
VOLUNTAD (SABIDURÍA)						

ATAQUE BASE	RESISTENCIA A CONJUROS
--------------------	-------------------------------

MODIFICADOR DE PRESA	TOTAL	ATAQUE BASE	MOD. DE FUERZA	MOD. DE TAMAÑO	MOD. VARIOS	VELOCIDAD

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	
MUNICIÓN			

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	
MUNICIÓN			

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	
MUNICIÓN			

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	
MUNICIÓN			

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	TIPO	NOTAS	
MUNICIÓN			

■ Esta habilidad puede usarse sin entrenar. □ Marca esta casilla con una X si la habilidad es de clase para el personaje.
*El penalizador de armadura, si hay, se aplica (el doble para Nadar).

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

PARA SUBIR DE NIVEL

AJUSTE DE NIVEL

NEP

ARMADURA/OBJETOS PROTECTORES

ARMADURA/OBJETO PROTECTOR	TIPO	BONIF. DE ARMADURA	DES. MÁX.
---------------------------	------	--------------------	-----------

PENAL. A LAS PRUEBAS	FALLO DE CONJURO	VELOCIDAD	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES
----------------------	------------------	-----------	------	------------------------

ESCUDO/OBJETO PROTECTOR	BONIF. DE ARMADURA	PESO	PENAL. A LAS PRUEBAS
-------------------------	--------------------	------	----------------------

FALLO DE CONJURO	PROPIEDADES ESPECIALES
------------------	------------------------

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES
------------------	-----------------	------	------------------------

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES
------------------	-----------------	------	------------------------

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES
------------------	-----------------	------	------------------------

RASGOS RACIALES

RASGOS DE CLASE

RASGO DE CLASE

PÁG. REF.

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF.

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF.

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF.

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF.

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF.

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF.

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF.

NOTAS

RASGO DE CLASE

PÁG. REF.

NOTAS

FURIA

FURIAS/DÍA

DURACIÓN

BONIF.
FUE/CÓN

SALVACIÓN
DE VOL

PENALIZADOR
DE ARMADURA

FURIAS
USADAS

NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	

NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	

NOTAS

CONJUROS

SALVACIÓN CONJURO

MOD. A LA CD

FALLO DE CONJURO ARCANO

%

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONÓCIDOS	CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADICIONALES
		0		
		1. ^{er}		
		2. ^o		
		3. ^{er}		
		4. ^o		
		5. ^o		
		6. ^o		
		7. ^o		
		8. ^o		
		9. ^o		

ESCUELA DE ESPECIALISTA

ESCUELAS PROHIBIDAS

PERTENENCIAS

[illegible]

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA
					

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

[illegible]

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			