



HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE

JUGADOR

CLASE Y NIVEL

RAZA

ALINEAMIENTO

DEDIDAD

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 DESVIO	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

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	MOD. VARIOS
MODIFICADOR DE INICIATIVA		

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		

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

HABILIDAD CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCLEA)	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"/>	PIRUETAS	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"/>	TRAPAR ■	FUE*					
<input type="checkbox"/>	USAR OBJETO MÁGICO	CAR					
<input type="checkbox"/>	USO DE CUERDAS ■	DES					
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							

■ 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).

