

APARIENCIA

Edad _____
 Altura _____
 Peso _____
 Característica Distintiva _____
 Motivación _____
 Hábito _____

DETALLES

BÚSQUEDA PERSONAL

RECUERDOS

RASGOS DE PERSONALIDAD

FAMILIA

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE

5	4	3	2	1
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○

CARGAS DE OBJETOS

NOMBRE

20	12	10	8	6	4	1
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○

USOS Y DADOS DE MUNICIÓN

RACIONES



COBRE



ODRE



PLATA



ESPACIOS DE INVENTARIO

ORO



EQUIPO

OBJETO

VOLUMEN

CANTIDAD

MUESCAS

OBJETO

VOLUMEN

CANTIDAD

MUESCAS

CANSANCIO

NIVEL	EFFECTO
1	-2 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
2	-4 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
3	-6 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
4	-8 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
5	-10 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
6	Muerte

DETALLE	TRATADA
	<input type="radio"/>
HERIDAS	

DETALLE	TRATADA
	<input type="radio"/>
LESIONES PERMANENTES	

AFLICCIONES

NOMBRE	EFFECTO
Temeroso	Desventaja: pruebas de SAB
Letárgico	+1 de cansancio hasta perderlo
Masquista	Desventaja: pruebas de CON
Irracional	Desventaja: pruebas de INT
Paranoico	Velocidad reducida a la mitad
Egoísta	Desventaja: pruebas de CAR
Pánico	Desventaja: pruebas de DES
Desesperación	Desventaja: pruebas de FUE
Obsesión	Desventaja: tiradas de ataque
Ansiedad	Desventaja: pruebas de Estrés
Hipocondriaco	PG máximos reducidos a la mitad
Narcisista	Desventaja: pruebas de atributo
Poderoso	+2 a las tiradas de daño
Enfocado	+2 a las tiradas de ataque
Entregado	+2 clase de armadura
Agudo	Ventaja: pruebas de INT
Perceptivo	Ventaja: pruebas de SAB
Valiente	Ventaja: pruebas de CAR

CONDICIONES DE SUPERVIVENCIA

HAMBRE	SED	SUEÑO	TEMPERATURA	EFFECTO
Cebado	Saciado	Energizado	Perfecta	<input type="radio"/> -1 Cansancio
Bien alimentado	Refrescado	Descansado	Confortable	
Ok	Ok	Ok	Ok	
Angurriento	Seco	Cansado	Notable	
Hambriento	Sediento	Adormecido	Incómoda	
Voraz	Reseco	Somnoliento	Abrumadora	<input type="radio"/> +1 Cansancio
Famélico	Deshidratado	Apenas consciente	Insoportable	<input type="radio"/> +1 Cansancio

Nombre	<input type="radio"/>
Descripción	
OBJETO MÁGICO	

Nombre	<input type="radio"/>
Descripción	
OBJETO MÁGICO	

Nombre	<input type="radio"/>
Descripción	
OBJETO MÁGICO	

Nombre	<input type="radio"/>
Descripción	
OBJETO MÁGICO	

ESTADOS

AGARRADO

Tu velocidad es 0 y no puede aumentar por encima de ese valor. Este estado termina si quien te agarra queda incapacitado. Este estado termina si algún efecto aleja de ti a la criatura que te está agarrando.

APRESADO

Tu velocidad es 0 y no puede aumentar por encima de ese valor. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja y tus ataques tienen desventaja. Tienes desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

ASUSTADO

Tienes desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras puedas ver a la fuente de tu miedo. No puedes acercarte a la fuente de tu miedo voluntariamente.

ATURRIDO

Estás incapacitado, no puedes moverte y solo puedes hablar de forma entrecortada. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

CEGADO

No puedes ver y fallas automáticamente todas las pruebas que requieran la vista. Tienes desventaja en tus ataques y los enemigos tienen ventaja en sus ataques contra ti.

DERRIBADO

Estás en el suelo, solo puedes arrastrarte a menos que te levantes. Tienes desventaja en las tiradas de ataque. Tus enemigos tienen ventaja en los ataques a 5 pies o menos. Sin embargo, tienen desventaja en los ataques a distancia.

ENSORDECIDO

No puedes oír y fallas automáticamente todas las pruebas que requieren el oído.

ENVENENADO

Tienes desventaja en las pruebas de ataque y pruebas de característica.

HECHIZADO

No puedes atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien te hechizó. Quién te hechizó tiene ventaja en las tiradas sociales contra ti.

INCAPACITADO

No puedes llevar a cabo acciones ni reacciones.

INCONSCIENTE

Estás incapacitado, no puedes moverte o hablar y no eres consciente de tu entorno. Dejas caer cualquier cosa que estés sujetando y caes derribado. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Los ataques contra ti tienen ventaja. Cualquier ataque que te impacte es crítico si el atacante está a 5 pies de ti.

INVISIBLE

Eres imposible de ver sin magia o sentidos especiales. En lo que a esconderse respecta, se considera que estás en una zona muy oscura, aunque se te puede detectar si haces ruido o por si dejas huellas. Los ataques contra ti tienen desventaja y tus ataques tienen ventaja.

MORIBUNDO

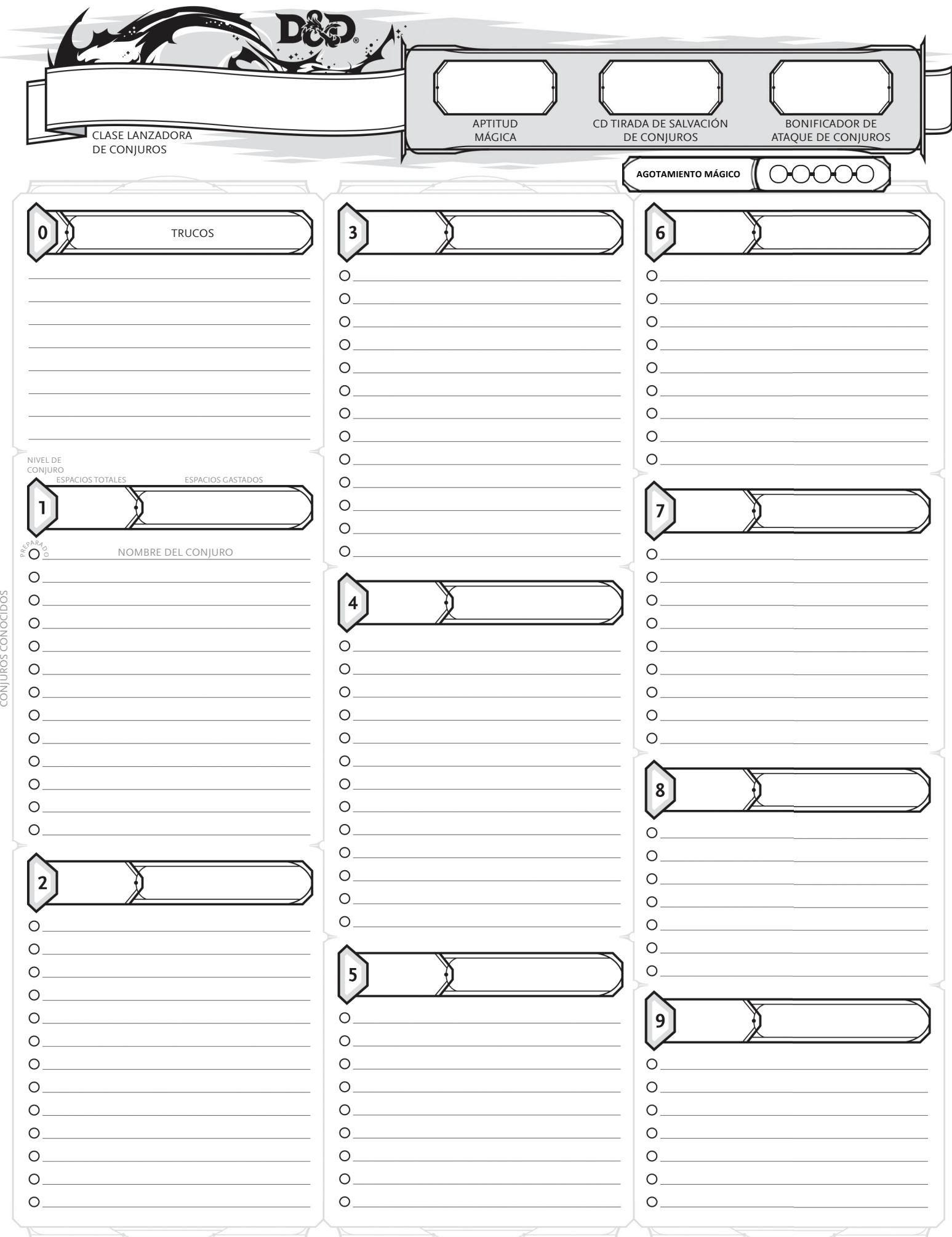
Estás incapacitado, no puedes moverte y solo puedes decir dos palabras por turno. Caes al suelo y sueltas lo que estuvieras sosteniendo. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja. Cualquier ataque que te impacte es crítico si el atacante está a 5 pies de ti.

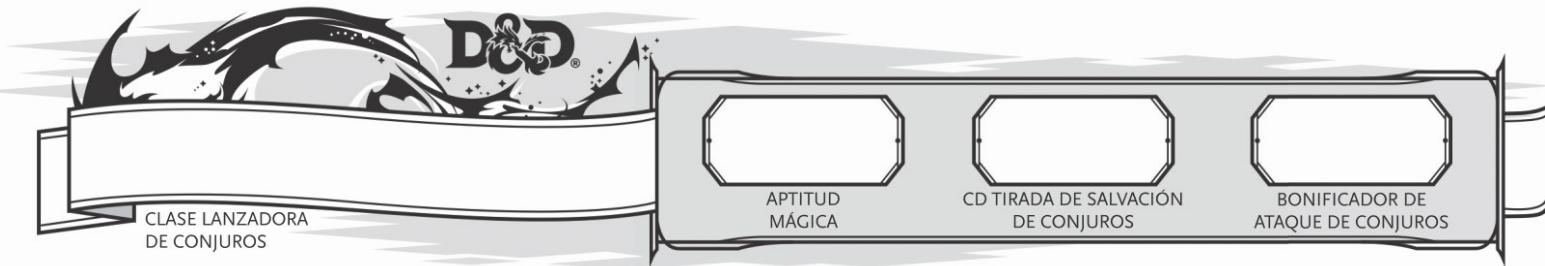
PARALIZADO

Estás incapacitado, no puedes moverte ni hablar. Fallas automáticamente las salvaciones de Fuerza y Destreza. Los ataques contra ti tienen ventaja. Todos los ataques que te impacten son críticos si el atacante está a 5 pies o menos.

PETRIFICADO

Te has transformado, junto con todos los objetos no mágicos que llevabas encima o llevases puestos, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Tu peso se multiplica por diez y dejas de envejecer. Estás incapacitado, no puedes moverte o hablar y no eres consciente de tu entorno. Fallas automáticamente las salvaciones de Fuerza y Destreza. Los ataques contra ti tienen ventaja. Tienes resistencia contra todo el daño. Eres inmune al veneno y la enfermedad. Sin embargo, cualquier enfermedad o veneno que ya estuviera presente en tu cuerpo queda suspendido, pero no neutralizado.





LIBRO DE HECHIZOS