



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.	PUNTUACION TEMPORAL	MODIFICADOR TEMPORAL
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCION				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURIA				
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

REDUCCION DEL DAÑO

MODIFICADOR DE INICIATIVA	TOTAL	MOD. DE DESTREZA	MOD. VARIOS
	=		

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

HABILIDAD CLASE	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCLESA)	MOD. VARIOS
-----------------	------------------------	---------------	----------------	--------------	--------	---------------------------------	-------------

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

TIRAS DE SALVACION TOTAL	SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL	MODIFICADORES CONDICIONALES
FORTALEZA (CONSTITUCION)						
REFLEJOS (DESTREZA)						
VOLUNTAD (SABIDURIA)						

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	

NOTAS

CONJUROS				
SALVACIÓN CONJURO	<input type="text"/>	MOD. A LA CD	FALLO DE CONJURO ARCANO	<input type="text"/> %
<small>MODIFICADORES CONDICIONALES</small>				
CONJUROS CONÓCIDOS	CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADICIONALES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1. ^{er}	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2. ^o	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3. ^{er}	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4. ^o	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5. ^o	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6. ^o	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7. ^o	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8. ^o	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9. ^o	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ESCUELA DE ESPECIALISTA				

ESCUELAS PROHIBIDAS				

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PAG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PAG. REF.	PESO
PESO TOTAL TRANSPORTADO			

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
<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>

IDIOMAS

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

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

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