

# HOJA DE PERSONAJE T-6.1

Nombre del Personaje: \_\_\_\_\_

Puntos de experiencia: \_\_\_\_\_

Nivel: \_\_\_\_\_

Jugador: \_\_\_\_\_

Campaña (Dj): \_\_\_\_\_

Raza: \_\_\_\_\_  
 Profesión: \_\_\_\_\_  
 Opciones de Adiestramiento: \_\_\_\_\_  
 Reino de Poder: \_\_\_\_\_  
 Tipo de Armadura: \_\_\_\_\_  
 Penalización por Carga: \_\_\_\_\_  
 Capacidad de Movimiento: \_\_\_\_\_  
 Penalización a la Maniobra y Movimiento: \_\_\_\_\_  
 Penalización Proyectil: \_\_\_\_\_  
 Bonificación a la Rapidez (Rp x 3): \_\_\_\_\_  
 Penalización a la Rapidez por Armadura: \_\_\_\_\_  
 Bonificación por Escudo: \_\_\_\_\_  
 Magia (hechizos, objetos, etc.): \_\_\_\_\_  
 Especial: \_\_\_\_\_  
 BD Total: \_\_\_\_\_

## TIRADAS DE RESISTENCIA:

Tipo	Bonif. Racial	Bonif. por Caract.	Bonif. Total
Canalización	_____	(3xIn)	_____
Esencia	_____	(3xIm)	_____
Mentalismo	_____	(3xPr)	_____
Veneno/Enfermedad	_____	(3xCo)	_____
Miedo	_____	(3xSD)	_____
_____	_____	( )	_____
_____	_____	( )	_____
_____	_____	( )	_____
_____	_____	( )	_____

## DATOS DE RAZA/CARACTERÍSTICA:

Partida del Alma: \_\_\_\_\_ asaltos  
 Multiplicador de Recuperación: x \_\_\_\_\_  
 Progresión de Desarrollo Físico: \_\_\_\_\_

Progresión de Desarrollo de Puntos de Poder: \_\_\_\_\_

## RASGOS DE INTERPRETACIÓN:

Apariencia: \_\_\_\_\_  
 Conducta: \_\_\_\_\_  
 Edad Aparente: \_\_\_\_\_ Edad Actual: \_\_\_\_\_  
 Sexo: \_\_\_\_\_ Piel: \_\_\_\_\_  
 Altura: \_\_\_\_\_ Peso: \_\_\_\_\_  
 Pelo: \_\_\_\_\_ Ojos: \_\_\_\_\_  
 Personalidad: \_\_\_\_\_  
 Motivación \_\_\_\_\_  
 Alineamiento \_\_\_\_\_

## INFORMACIÓN DE HISTORIAL:

Nacionalidad: \_\_\_\_\_  
 Ciudad/Pueblo Natal: \_\_\_\_\_  
 Edad: \_\_\_\_\_  
 Señor/Patrón: \_\_\_\_\_  
 Parientes: \_\_\_\_\_  
 Esposa: \_\_\_\_\_  
 Hijos: \_\_\_\_\_  
 Otros: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

CARACTERÍSTICA	Temp.	Pot.	Bonif. Básica	Bonif. Racial	Bonif. Especial	Bonif. p or Característica
Agilidad	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>
Constitución	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>
Memoria	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>
Razón	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>
Autodisciplina	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>
Empatía	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>
Intuición	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>
Presencia	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>
Rapidez	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>
Fuerza	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>

Runa

Runa

## HABILIDADES MÁS USADAS

Habilidad	Rangos	Bonif.	Habilidad	Rangos	Bonif.
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

## ATAQUES MÁS USADOS

Ataque/Arma	Rangos	Bonif.	Pifia	Modificadores por Alcance
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

## EQUIPO MÁS USADO

Objeto	Localización	Peso	Descripción
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Puntos de Vida (Máximos): \_\_\_\_\_

Recuperación: 1 cada 3 horas  
 (bonif. Co/2)  
 cada hora  
 (descansando)  
 (bonif. CoX2)  
 cada 3 horas  
 (durmiendo)

Máximo=10+Bonif. a la Habil. de Desarrollo Físico

Información Diversa:

Puntos de Poder (Máximos): \_\_\_\_\_

Recuperación: 1 cada 3 horas (activo)  
 (bonif. caract. del  
 reino/2) cada hora  
 (descansando)  
 (máximos PP/2)  
 cada 3 horas  
 (durmiendo)

Máximo=10+Bonif. a la Habil. de Desarrollo P Poder

## Nombre del Personaje:

Progresión — **sin símbolo**: Progresión Estándar ("15●2●10●5,0") para categorías y "15●3●2●10●5 para habilidades) — **\***: Progresión Combinada ("0●0●0●0●0" para categorías y "15●5●3●1,50●5" para habilidades) — **†**: Consulta la Tabla T-1.1 — **‡**: "0●0●0●0●0" para categorías y "0●10●0●5,00" para habilidades.

## HOJA DE HABILIDADES T-6.3

Jugador:

Personaje: \_\_\_\_\_

Nivel: \_\_\_\_\_

[illegible]



# HOJA DE ANOTACIÓN DE PUNTOS DE EXPERIENCIA T-6.5

Jugador: \_\_\_\_\_  
 Personaje (nivel): \_\_\_\_\_  
 Finalización de la Sesión: \_\_\_\_\_

Para uso exclusivo del DJ  
 Notas:

MANIOBRAS							Clave para los PE de Maniobras
Peligrosidad							
Dificultad	Ninguna	Alguna	Peligroso	Extrem. Pelig.	Mortal	Desconocida	
Muy Fácil							
Fácil							
Media							
Difícil							
Muy Difícil							
Extrem. Difícil							
Locura Completa							
Absurdo							

1. Mantén registro de cuantas maniobras de cada tipo se han realizado.
2. La Peligrosidad se refiere a la situación en la que se ha realizado la maniobra (no el peligro que comporta dicha maniobra). La escala es: el personaje no está en peligro (Ninguna), el personaje está en una situación algo peligrosa (Alguna), el personaje está en peligro (Peligroso), el personaje está en peligro extremo (Extremadamente Peligroso), y el enemigo ha resultado muerto a consecuencia de la maniobra (Mortal). Usa la columna Desconocida si no sabes la peligrosidad que comporta la maniobra.

Clave para los PE de Hechizos		LANZAMIENTO DE HECHIZOS						
<p>1. Mantén registro de cuantas hechizos de cada nivel se han realizado. Usa la línea de “Otros” para los hechizos de nivel superior al décimo.</p> <p>2. La Peligrosidad se refiere a la situación en la que se ha realizado el hechizo (no el peligro que comporta dicho hechizo). La escala es: el personaje no está en peligro (Ninguna), el personaje está en una situación algo peligrosa (Alguna), el personaje está en peligro (Peligroso), el personaje está en peligro extremo (Extremadamente Peligroso), y el enemigo ha resultado muerto a consecuencia directa del hechizo (Mortal). Usa la columna Desconocida si no sabes la peligrosidad que comporta la maniobra.</p>		Peligrosidad						
		Hechizo	Ninguna	Alguna	Peligroso	Extrem. Pelig.	Mortal	Desconocida
		Nivel 1						
		Nivel 2						
		Nivel 3						
		Nivel 4						
		Nivel 5						
		Nivel 6						
		Nivel 7						
		Nivel 8						
		Nivel 9						
		Nivel 10						
		Otro Nivel						

COMBATE: PUNTOS DE DAÑO				Clave para los PE de Combate					
1º Combate	2º Combate	3º Combate	4º Combate						
Personaje KO <input type="checkbox"/>	Personaje KO <input type="checkbox"/>	Personaje KO <input type="checkbox"/>	Personaje KO <input type="checkbox"/>						
Enemigo KO <input type="checkbox"/>	Enemigo KO <input type="checkbox"/>	Enemigo KO <input type="checkbox"/>	Enemigo KO <input type="checkbox"/>						
COMBATE: CRÍTICOS									
Condición									
Gravedad	Normal	Muerto	Inconcsc.		Caído	Aturdido	Solo	Grande	Enorme
A									
B									
C									
D									
E									

1. Mantén registro de cuántos puntos de daño se han recibido y realizado durante el combate.

2. Si quedas fuera de combate marca la casilla «Personaje KO». Si dejas fuera de combate a tu enemigo de un golpe, marca la casilla «Enemigo KO».

3. Mantén registro del número de críticos que has infligido a tus enemigos. Cuando hagas un crítico Grande o Enorme, asegúrate de anotar el resultado de crítico original. Las condiciones posibles son: el enemigo es normal (Normal), el enemigo está muerto (Muerto), el enemigo está inconsciente (Inconsciente), el enemigo está caído (Caído), el enemigo está aturdido (Aturdido), estás luchando en solitario contra tu enemigo (Solo), el enemigo recibe críticos Grandes (Grande), el enemigo recibe críticos Enormes (Enorme).

1. Mantén registro de cuántos puntos de daño se han recibido y realizado durante el combate.
2. Si quedas fuera de combate marca la casilla «Personaje KO». Si dejas fuera de combate a tu enemigo de un golpe, marca la casilla «Enemigo KO».
3. Mantén registro del número de críticos que has infligido a tus enemigos. Cuando hagas un crítico Grande o Enorme, asegúrate de anotar el resultado de crítico original. Las condiciones posibles son: el enemigo es normal (Normal), el enemigo está muerto (Muerto), el enemigo está inconsciente (Inconsciente), el enemigo está caído (Caído), el enemigo está aturdido (Aturdido), estás luchando en solitario contra tu enemigo (Solo), el enemigo recibe críticos Grandes (Grande), el enemigo recibe críticos Enormes (Enorme).

VIAJE (EN KILÓMETROS)	IDEAS Y OTRAS COSAS INTERESANTES
Normal:	
Peligroso:	
Extremadamente Peligroso:	
Clave para los PE por Viaje	
1. Normal indica que viajas por zonas conocidas. Peligroso se refiere a viajar en zonas desconocidas. Extremadamente Peligroso indica viajar en zonas abiertamente hostiles.	

HOJA DE CONTROL DE SESIÓN T-6.6		
DJ: _____ Finalización de la Sesión: _____ Lugar: _____		Tiempo Total de la Sesión: _____ Próxima Sesión: _____ Lugar para la Próxima Sesión: _____
PERSONAJES JUGADORES PRESENTES Personaje: _____ Jugador: _____ Personaje: _____ Jugador: _____ Personaje: _____ Jugador: _____ Personaje: _____ Jugador: _____ Personaje: _____ Jugador: _____ Personaje: _____ Jugador: _____ Personaje: _____ Jugador: _____	PNJ ALIADOS PRESENTES Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____	PNJ ENEMIGOS ENCONTRADOS Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____ Personaje: _____ Papel: _____
ESCENARIO DE AVENTURA		
Notas del DJ:	Información Obtenida por el Jugador:	
NOTAS DE LA AVENTURA		
Notas del DJ:	Información Obtenida por el Jugador:	
OTRAS NOTAS		