



HOJA DE PERSONAJE



NOMBRE DEL PERSONAJE _____

JUGADOR _____

CLASE Y NIVEL _____

ESPECIE _____

TAMAÑO _____

EDAD _____

SEXO _____

ALTURA _____

PESO _____

CAMPANA _____

CARACT.	PUNT. CARACT.	MODIF. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MODIF. TEMPORAL
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

TOTAL	PG ACTUALES
PG PUNTOS DE GOLPE	
DEFENSA	
TOTAL	
BONIF. DE CLASE	
BONIF. DE EQUIPO	
MODIF. DE DES	
MODIF. DE TAMAÑO	
BONIF. VARIOS	
PENAL. DE ARMADURA	

UMBRAL DE DAÑO MASIVO

MODIFICADOR DE INICIATIVA	TOTAL	MODIF. DE DES	MODIF. VARIOS

ATAQUE BASE

VELOCIDAD

REPUTACIÓN

PUNTOS DE ACCIÓN

BONIF. DE RIQUEZA

TIROS DE SALV.	TOTAL	SALVACIÓN BASE	MODIF. CARACT.	MODIF. VARIOS	MODIF. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)					
REFLEJOS (DESTREZA)					
VOLUNTAD (SABIDURÍA)					

ATAQUE	TOTAL	ATAQUE BASE	MODIF. DE FUE	MODIF. DE TAMAÑO	MODIF. VARIOS	MODIF. TEMPORAL
BONIFICADOR DE ATAQUE CUERPO A CUERPO						
BONIFICADOR DE ATAQUE A DISTANCIA						

MODIFICADORES CONDICIONALES: _____
MODIFICADORES POR SITUACIÓN: _____

ARMA	BONIFICADOR DE ATAQUE TOTAL	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO			
NOTAS			
MUNICIÓN			

ARMA	BONIFICADOR DE ATAQUE TOTAL	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO			
NOTAS			
MUNICIÓN			

ARMA	BONIFICADOR DE ATAQUE TOTAL	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO			
NOTAS			
MUNICIÓN			

ARMA	BONIFICADOR DE ATAQUE TOTAL	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO			
NOTAS			
MUNICIÓN			

ARMADURA/OBJETO PROTECTOR	TIPO	BONIFICADOR DE EQUIPO	¿COMPETENTE?
PENAL. ARMADURA PESO VELOCIDAD TAMAÑO DES MÁX.			
NOTAS			

HABILIDADES	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MODIF. HABILIDAD	MODIF. CARACT.	RANGOS MÁXIMOS	RANGOS	MODIF. VARIOS
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA (ARTE VISUAL)	INT					
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA (ELECTRÓNICA)	INT					
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA (ESTRUCTURAS)	INT					
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA (FARMACÉUTICA)	INT					
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA (MECÁNICA)	INT					
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA (QUÍMICA)	INT					
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA (REDACCIÓN)	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"/>	CONDUCCIR	DES					
<input type="checkbox"/>	CURAR HERIDAS	SAB					
<input type="checkbox"/>	DEMOLICIONES ■	INT					
<input type="checkbox"/>	DESCIFRAR ESCRITO ■	INT					
<input type="checkbox"/>	DESCUBRIR ■	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"/>	INFORMÁTICA	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"/>	INVESTIGAR	INT					
<input type="checkbox"/>	JUEGOS DE AZAR	SAB					
<input type="checkbox"/>	JUEGO DE MANOS ■	DES*					
<input type="checkbox"/>	MONTAR	DES					
<input type="checkbox"/>	MOVERSE SIGILOSAAMENTE	DES*					
<input type="checkbox"/>	NADAR	FUE*					
<input type="checkbox"/>	NAVEGAR	INT					
<input type="checkbox"/>	OFICIO	SAB					
<input type="checkbox"/>	PILOTAR ■	DES					
<input type="checkbox"/>	PIRUETAS ■	DES*					
<input type="checkbox"/>	REPARAR ■	INT					
<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"/>	SABER () ■	INT					
<input type="checkbox"/>	SALTAR	FUE*					
<input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA	SAB					
<input type="checkbox"/>	TRATO CON ANIMALES ■	CAR					
<input type="checkbox"/>	TREPAR	FUE*					
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							

LAS HABILIDADES SEÑALADAS CON ■ SÓLO PUEDEN UTILIZARSE SI HAN SIDO ENTRENADAS. *SI HAY PENALIZADOR DE ARMADURA, SE APLICA. □ MARCA ESTA CASILLA SI LA HABILIDAD ES CLASEA PARA EL PERSONAJE.

LEALTADES

[illegible]

APTITUDES FX	
NIVEL 0	NIVEL 1
NIVEL 2	NIVEL 3
NIVEL 4	NIVEL 5
PUNTOS DE PODER RESTANTES	CD SALV.: 10 + NIVEL DEL CONJURO/PODER + (MODIF. DE LA HABILIDAD CLAVE)

CD SALV.: 10 + NIVEL DEL CONJURO/PODER + _____ (MODIF. DE LA HABILIDAD CLAVE)

[illegible]

