



# HOJA DE PERSONAJE

# BÁRBARO

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
<b>FUE</b> FUERZA				
<b>DES</b> DESTREZA				
<b>CON</b> CONSTITUCIÓN				
<b>INT</b> INTELIGENCIA				
<b>SAB</b> SABIDURÍA				
<b>CAR</b> CARISMA				

<b>CA</b> CLASE DE ARMADURA	TOTAL	BON. DE ARMADURA	BON. DE ESCUDO	MOD. DE DESTREZA	MOD. TAMAÑO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DESVIO	MOD. VARIOS
		+ 10						

<b>DE TOQUE</b> CLASE DE ARMADURA
--------------------------------------

<b>DESPREVENIDO</b> CLASE DE ARMADURA
--

<b>PG</b> PUNTOS DE GOLPE	TOTAL	DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES
---------------------

REDUCCIÓN DEL DAÑO
--------------------

MODIFICADOR DE INICIATIVA	TOTAL	MOD. DE DESTREZA	MOD. VARIOS

<b>MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA</b>
--

TIROS DE SALVACIÓN TOTAL	SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL	MODIFICADORES CONDICIONALES
<b>FORTALEZA</b> (CONSTITUCIÓN)						
<b>REFLEJOS</b> (DESTREZA)						
<b>VOLUNTAD</b> (SABIDURÍA)						

<b>ATAQUE BASE</b>
--------------------

<b>RESISTENCIA A CONJUROS</b>
-------------------------------

MODIFICADOR DE PRESA	TOTAL	ATAQUE BASE	MOD. DE FUERZA	MOD. DE TAMAÑO	MOD. VARIOS

<b>VELOCIDAD</b>
------------------

<b>ATAQUE</b>	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
---------------	------------------	------	---------

ALCANCE	TIPO	NOTAS
MUNICIÓN		

<b>ATAQUE</b>	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
---------------	------------------	------	---------

ALCANCE	TIPO	NOTAS
MUNICIÓN		

<b>ATAQUE</b>	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
---------------	------------------	------	---------

ALCANCE	TIPO	NOTAS
MUNICIÓN		

<b>ATAQUE</b>	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
---------------	------------------	------	---------

ALCANCE	TIPO	NOTAS
MUNICIÓN		

<b>ATAQUE</b>	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
---------------	------------------	------	---------

ALCANCE	TIPO	NOTAS
MUNICIÓN		

HABILIDAD CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS MAX. (CLASEA/TRANSCLEA)	RANGOS	MOD. VARIOS
<input type="checkbox"/>	ABRIR CERRADURAS	DES					
<input checked="" type="checkbox"/>	ARTESANÍA ■ ( )	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	ARTESANÍA ■ ( )	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	ARTESANÍA ■ ( )	INT					
<input type="checkbox"/>	AVISTAR ■	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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	INTIMIDAR ■	CAR					
<input type="checkbox"/>	INUTILIZAR MECANISMO	INT					
<input type="checkbox"/>	JUEGO DE MANOS	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/>	MONTAR ■	DES					
<input type="checkbox"/>	MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES*					
<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	SALTAR ■	FUE*					
<input type="checkbox"/>	SANAR ■	SAB					
<input checked="" type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	TASACIÓN ■	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	TRATO CON ANIMALES ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	TREPAR ■	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)





## 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

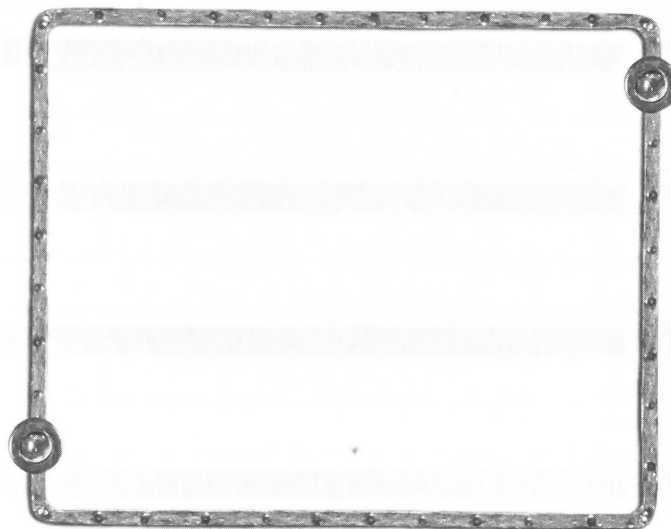
FALLO DE CONJURO	PROPIEDADES ESPECIALES

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	

RASGO DE CLASE	PÁG. REF.
NOTAS	

RASGO DE CLASE	PÁG. REF.
NOTAS	