



HOJA DE PERSONAJE

PALADÍN

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
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA	TOTAL	BON. DE ARMADURA	BON. DE ESCUDO	MOD. DE DESTREZA	MOD. TAMAÑO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DESVÍO	MOD. VARIOS
	= 10 +							
PG PUNTOS DE GOLPE	TOTAL	DAÑO NO LETAL						
HERIDAS/PG ACTUALES								
REDUCCIÓN DEL DAÑO								
MODIFICADOR DE INICIATIVA	TOTAL	MOD. DE DESTREZA	MOD. VARIOS					

DE TOQUE
CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO
CLASE DE ARMADURA

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

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

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

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			

HABILIDAD CLASE*	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCLESEA)	MOD. CARACT.	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 checked="" type="checkbox"/>	AVERIGUAR INTENCIONES ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	AVISTAR ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	BUSCAR ■	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	CONCENTRACIÓN ■	CON					
<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT					
<input type="checkbox"/>	DESCIFRAR ESCRITURA	INT					
<input checked="" 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"/>	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"/>	JUEGO DE MANOS	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/>	MONTAR ■	DES					
<input type="checkbox"/>	MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES*					
<input type="checkbox"/>	NADAR ■	FUE*					
<input checked="" type="checkbox"/>	OFICIO ()	SAB					
<input checked="" type="checkbox"/>	OFICIO ()	SAB					
<input type="checkbox"/>	PIRUETAS	DES*					
<input type="checkbox"/>	REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR*					
<input checked="" type="checkbox"/>	SABER (NOBLEZA Y REALEZA)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	SABER (RELIGIÓN)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT					
<input type="checkbox"/>	SALTAR ■	FUE*					
<input checked="" type="checkbox"/>	SANAR ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	TASACIÓN ■	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	TRATO CON ANIMALES ■	CAR					
<input 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).

NOTE	PÁG. REF	NOTE	PÁG. REF
NOTAS		NOTAS	
NOTE	PÁG. REF	NOTE	PÁG. REF
NOTAS		NOTAS	
NOTE	PÁG. REF	NOTE	PÁG. REF
NOTAS		NOTAS	
NOTE	PÁG. REF	NOTE	PÁG. REF
NOTAS		NOTAS	
NOTE	PÁG. REF	NOTE	PÁG. REF
NOTAS		NOTAS	

CONJUROS

SALV. CONJURO

MOD. A LA CD

FALLO DE CONJURO ARCANO

%

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONOC.	CD DE LA SALV.	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADIC.
		0		
		1. ^{er}		
		2. ^o		
		3. ^{er}		
		4. ^o		

MONTURA

NOMBRE

TAMAÑO

INICIATIVA

VELOCIDAD

DADOS DE GOLPE

PUNTOS DE GOLPE

OBJETO PROTECTOR

BONIF. A LA CA

PESO

PROPIEDADES ESPECIALES

CLASE DE ARMADURA

CA DE TOQUE

CA DESPREVENIDO

AJUSTE DE ARMADURA NATURAL

ATAQUE BASE

PRESA

ATAQUE

ATAQUE COMPLETO

ESPACIO

ALCANCE

SALVACIONES

FORT

REF

VOL

CARACTERÍSTICAS

FUE

DES

CON

INT

SAB

CAR

APTITUDES O CUALIDADES ESPECIALES

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MODIF. HABILIDAD	MODIF. CARACT.	RANGOS	MODIF. VARIOS

NOTE	PÁG REF	NOTE	PÁG REF
NOTAS		NOTAS	

NOTAS

EXPERIENCIA		
EXPERIENCIA		
PARA SUBIR DE NIVEL	AJUSTE DE NIVEL	NEP

[illegible]

CASTIGAR

VECES/DÍA	BONIF. DE ATAQUE	BONIF. AL DAÑO	VECES USADO
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

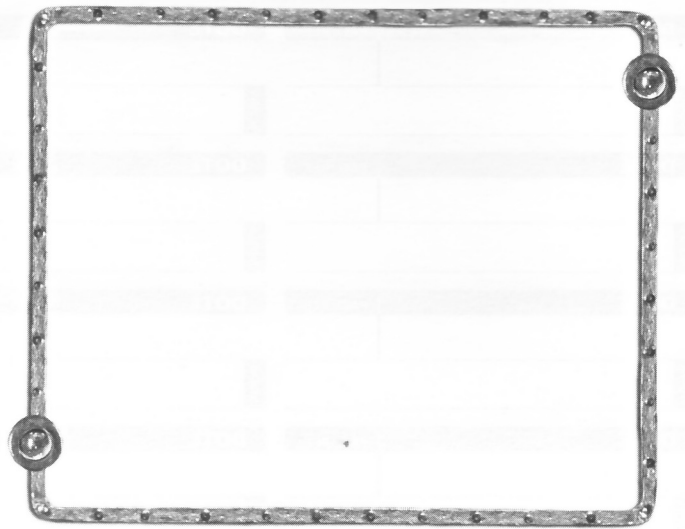
EXPULSAR O REPRENDER MUERTOS VIVIENTES

EXPULSIONES/REPRENSIONES DE MUERTOS VIVIENTES DÍA	MODIF. A LA PRUEBA DE EXPULSIÓN	EXPULSIONES USADAS	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
--	------------------------------------	-----------------------	--

* SI TIENES 5 O MÁS RANGOS EN SABER (RELIGIÓN), OBTIENES UN BONIF. +2 A LAS PRUEBAS DE EXPULSIÓN.

PRUEBA DE EXPULSIÓN	MUERTO VIVIENTE MÁS PODEROSO AFECTADO (DG MÁX.)	CANTIDAD DE DG EXPULSADOS = 2d6 +
HASTA 0	NIVEL DEL PALADÍN - 7	NIVEL DEL PALADÍN - 3
1-3	NIVEL DEL PALADÍN - 6	+
4-6	NIVEL DEL PALADÍN - 5	MODIFICADOR DE CAR
7-9	NIVEL DEL PALADÍN - 4	
10-12	NIVEL DEL PALADÍN - 3	
13-15	NIVEL DEL PALADÍN - 2	
16-18	NIVEL DEL PALADÍN - 1	
19-21	NIVEL DEL PALADÍN	
22+	NIVEL DEL PALADÍN + 1	

SI EL PALADÍN TIENE EL DOBLE DE NIVELES O MÁS QUE DG TENGA EL MUERTO VIVIENTE, ESTE ÚLTIMO SERÁ DESTRUIDO EN LUGAR DE EXPULSADO.



RASGOS RACIALES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and some very faint, illegible markings near the top edge, possibly from a previous scan or document.

ARMADURA/OBJETOS PROTECTORES

ARMADURA/OBJETO PROTECTOR	TIPO	BONIF. DE ARMADURA	DES MÀX.

PENAL. A LAS PRUEBAS	FALLO DE CONJUNTO	VELOCIDAD	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

ESCUDO/OBJETO PROTECTOR	BONIF. DE ARMADURA	PESO	PENAL. A LAS PRUEBAS

FALLO DE CONJUNTO	PROPIEDADES ESPECIALES

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES