



HOJA DE PERSONAJE

EXPLORADOR

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 SABIDURIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BON. DE ARMADURA	BON. DE ESCUDO	MOD. DE DESTREZA	MOD. TAMAÑO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DESVIO	MOD. VARIOS
CA CLASE DE ARMADURA	-10	+	+	+	+	+	+

DE TOQUE
CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO
CLASE DE ARMADURA

TOTAL	DAÑO NO LETAL
PG PUNTOS DE GOLPE	

REDUCCIÓN DEL DAÑO

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	MOD. VARIOS
MODIFICADOR DE INICIATIVA		

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 (SABIDURIA)						

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA

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

HABILIDADES

HABILIDAD (CLASE)	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	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 type="checkbox"/>	AVERIGUAR INTENCIONES ■	SAB				
<input checked="" type="checkbox"/>	AVISTAR ■	SAB				
<input checked="" type="checkbox"/>	BUSCAR ■	INT				
<input checked="" 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 checked="" 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 type="checkbox"/>	INTIMIDAR ■	CAR				
<input type="checkbox"/>	INUTILIZAR MECANISMO	INT				
<input type="checkbox"/>	JUEGO DE MANOS	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/>	MONTAR ■	DES				
<input checked="" type="checkbox"/>	MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES*				
<input checked="" 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 (DUNGEONS)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/>	SABER (GEOGRAFÍA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/>	SABER (NATURALEZA)	INT				
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT				
<input type="checkbox"/>	SABER ()	INT				
<input checked="" type="checkbox"/>	SALTAR ■	FUE*				
<input checked="" 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 checked="" 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).

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. 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

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

IDIOMAS

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

RIQUEZAS

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

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

COMPAÑERO ANIMAL			
TAMAÑO	INICIATIVA	VELOCIDAD	DADOS DE GOLPE
PUNTOS DE GOLPE			
OBJETO PROTECTOR		BONIF. A LA CA	PESO
			PROPIEDADES ESPECIALES
CLASE DE ARMADURA	AC DE TOQUE	AC DESPREVENIDO	AJUSTE DE ARMADURA NATURAL
ATAQUE BASE		PRESA	ATAQUE
ATAQUE COMPLETO			
ESPACIO		ALCANCE	

APTITUDES O CUALIDADES ESPECIALES	

[illegible]

<h1 style="margin: 0;">CONJUROS</h1>				
SALV. CONJURO	MOD. A LA CD	FALLO DE CONJURO ARCANO		%
MODIFICADORES CONDICIONALES				
CONJUROS CONOC.	CD DE LA SALV.	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADIC.
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	0	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	1. ^{er}	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	2. ^o	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	3. ^{er}	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	4. ^o	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

PARA SUBIR DE NIVEL

AJUSTE DE NIVEL

NIP

ARMADURA/OBJETOS PROTECTORES

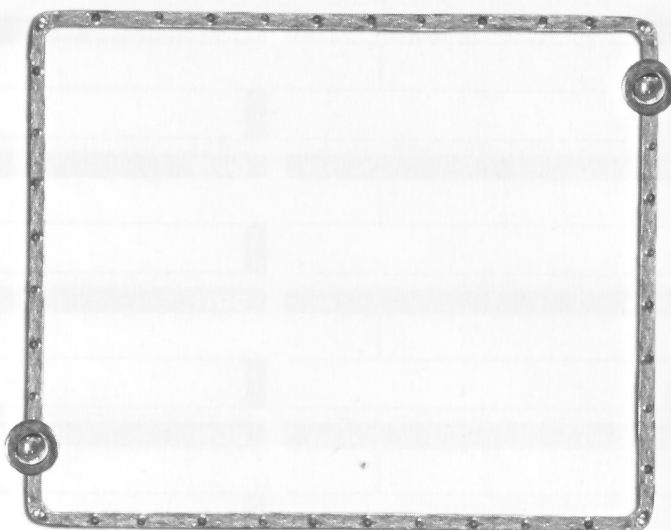
ARMADURA/OBJETO PROTECTOR		TIPO	BONIF. DE ARMADURA	DES. MÁX.
PENAL. A LAS PRUEBAS	FALLO DE CONJURO	VELOCIDAD	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

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

RASGOS RACIALES



RASGOS DE CLASE

ENEMIGOS PREDILECTOS

BONIFICADOR*

	[+]
	[+]
	[+]
	[+]
	[+]

* El bonificador de los enemigos predilectos se aplica al daño de las armas y a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia.

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	