



# HOJA DE PERSONAJE

# PÍCARO

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				

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

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
<b>FORTALEZA</b> (CONSTITUCIÓN)						
<b>REFLEJOS</b> (DESTREZA)						
<b>VOLUNTAD</b> (SABIDURÍA)						

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

RANGOS MÁX.  
(CLASE/TRANSCLASA)

¿HABILIDAD CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	AVISTAR ■	SAB				
<input checked="" type="checkbox"/>	BUSCAR ■	INT				
<input type="checkbox"/>	CONCENTRACIÓN ■	CON				
<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT				
<input checked="" type="checkbox"/>	DESCIFRAR ESCRITURA	INT				
<input checked="" type="checkbox"/>	DIPLOMACIA ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/>	DISFRAZARSE ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/>	ENGAÑAR ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/>	EQUILIBRIO ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/>	ESCAPISMO ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/>	ESCONDERSE ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/>	ESCUCHAR ■	SAB				
<input checked="" type="checkbox"/>	FALSIFICAR ■	INT				
<input checked="" type="checkbox"/>	INTERPRETAR ■ ( )	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/>	INTERPRETAR ■ ( )	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/>	INTERPRETAR ■ ( )	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/>	INTIMIDAR ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/>	INUTILIZAR MECANISMO	INT				
<input checked="" type="checkbox"/>	JUEGO DE MANOS	DES*				
<input type="checkbox"/>	MONRAR ■	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 checked="" type="checkbox"/>	PIRUETAS	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/>	REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR*				
<input checked="" type="checkbox"/>	SABER (LOCAL)	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 type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA ■	SAB				
<input checked="" type="checkbox"/>	TASACIÓN ■	INT				
<input type="checkbox"/>	TRATO CON ANIMALES ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/>	TREPAR ■	FUE*				
<input checked="" 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

[illegible]

\_\_\_\_\_

## 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
					

## IDIOMAS

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

[illegible]

## CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

## RIQUEZAS

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

NOTE	DOT	PÁG. REF
NOTE		
NOTE	DOT	PÁG. REF
NOTE		
NOTE	DOT	PÁG. REF
NOTE		
NOTE	DOT	PÁG. REF
NOTE		
NOTE	DOT	PÁG. REF
NOTE		
NOTE	DOT	PÁG. REF
NOTE		
NOTE	DOT	PÁG. REF
NOTE		
NOTE	DOT	PÁG. REF
NOTE		
NOTE	DOT	PÁG. REF
NOTE		

## NOTAS

## CD DE HABILIDADES

### ABRIR CERRADURAS

CERRADURA	CD	CERRADURA	CD
Cerradura muy sencilla	20	Cerradura de calidad	30
Cerradura corriente	25	Cerradura asombrosa	40

### BUSCAR

TAREA	CD
• Registrar un arcón lleno de trastos en busca de cierto objeto	10
• Detectar una puerta secreta típica o una trampa sencilla	20
• Hallar una trampa difícil, que no sea mágica	21 o más
• Hallar una trampa mágica	25 + nivel del conjuro que la creó
• Detectar una puerta secreta bien escondida	30
• Encontrar una huella	Varía <sup>1</sup>
<sup>1</sup> Una prueba con éxito de Buscar permite encontrar una huella o un signo similar del paso de una criatura, pero para seguir el rastro se necesita la dote Rastrear	

### DISFRAZARSE

DISFRAZ	MOD. A PRUEBA DE DISFRAZARSE
• Sólo pequeños detalles	+5
• Disfrazado del otro sexo <sup>1</sup>	-2
• Disfrazado de otra raza <sup>1</sup>	-2
• Disfrazado de otra categoría de edad <sup>1</sup>	-2 <sup>2</sup>
<sup>1</sup> Estos modificadores son acumulativos.	
<sup>2</sup> Este penalizador se aplica por cada paso de diferencia entre la edad real del personaje y la categoría de edad del disfraz.	

### FAMILIARIDAD

BONIF. A PRUEBA DE AVISTAR DEL OBSERVADOR	
• Lo reconocería a simple vista	+4
• Son amigos o socios	+6
• Son buenos amigos	+8
• Son íntimos	+10

### ENGAÑAR

CIRCUNSTANCIAS	MOD. A AVERIGUAR INTENCIONES
• La víctima quiere creerte.	-5
• El engaño es creíble y apenas afecta a la víctima.	+0
• El engaño es un poco difícil de creer o implica cierto riesgo para la víctima.	+5
• El engaño es difícil de creer o implica un gran riesgo para la víctima	+10
• El engaño es tan increíble que no merece la pena ni tenerlo en cuenta.	+20

### EQUILIBRIO

SUPERFICIE ESTRECHA	CD
• 7-12"	10
• 2-6"	15
• Menos de 2"	20

### SUPERFICIE DIFÍCIL

• Baldosas desiguales	10 <sup>1</sup>
• Suelo de roca tallada	10 <sup>2</sup>
• Suelo en pendiente o inclinado	12 <sup>2</sup>
<sup>1</sup> Si es pertinente, añade los modificadores de 'Superficie estrecha', más abajo	
<sup>2</sup> Sólo si se está corriendo o cargando. Un fallo por 4 o más significa que el personaje no puede cargar ni correr, pero puede actuar normalmente	

### SUPERFICIE ESTRECHA<sup>1</sup>

• Obstrucción leve	+2
• Obstrucción grave	+5
• Levemente resbaladizo	+2
• Muy resbaladizo	+5

<sup>1</sup> Estos modificadores son acumulativos.

### ESCAPISMO

ATADURA	CD DE ESCAPISMO
• Cuerdas	Prueba en Uso de cuerdas del que atase +10
• Red, conjuros de animar una cuerda,	20
• comandar plantas, controlar plantas o enmarañar	
• Conjuro de trampa de lazo	23
• Grilletes	30
• Hueco estrecho	30
• Grilletes de gran calidad	35
• Presa de un oponente	Prueba de presa del oponente

### INUTILIZAR MECANISMO

MECANISMO	TIEMPO	CD
• Sencillo	1 asalto	10
• Complicado	1d4 asaltos	15
• Difícil	2d4 asaltos	20
• Muy difícil	2d4 asaltos	25
<sup>1</sup> Si no quieres dejar rastro de tu manipulación, la CD se incrementa en 5.		

### JUEGO DE MANOS

TAREA	CD
• Escamotear un objeto del tamaño de una moneda o hacer desaparecer una moneda	10
• Quitar un objeto pequeño a una persona	20

### MOVERSE SIGILOSAMENTE

SUPERFICIE	MOD. A LA PRUEBA
• Ruidosa (pedregal, barrizal profundo)	-2
• o superficial, maleza, abundantes cascotes)	
• Muy ruidosa (maleza densa, nieve gruesa)	-5

### PIRUETAS

CD	TAREA
15	Tratar una caída como si fuera 10' más corta al calcular el daño
15	Hacer piruetas a la mitad de un movimiento normal, sin provocar ataques de oportunidad. Un fallo implica que provocas ataques de oportunidad de modo normal. Realiza una prueba independiente para cada oponente al que sobrepases
25	Hacer piruetas a la mitad de la velocidad normal a través de una zona ocupada por un enemigo como parte de un movimiento normal y sin provocar ataques de oportunidad. Un fallo implica que te detienes antes de entrar en la zona ocupada por el enemigo y provocas un ataque de oportunidad por parte de éste. Realiza pruebas independientes para cada oponente
<sup>1</sup> Añade +2 a la CD por cada enemigo por encima del primero.	

### SALTAR

DISTANCIA EN SALTO DE LONGITUD	CD	DISTANCIA EN SALTO DE ALTURA <sup>1</sup>	CD
5'	5	1'	4
10'	10	2'	8
15'	15	3'	12
20'	20	4'	16
25'	25	5'	20
etc.	etc.	etc.	etc.
<sup>1</sup> Requiere una carrera inicial de 20'. Sin esta, dobla la CD.			
<sup>2</sup> No incluye el alcance vertical (ver Manual del jugador, pág. 81)			

### TREPAR

CD	EJEMPLO DE SUPERFICIE O ACTIVIDAD
0	Una cuesta demasiado empinada como para subirla andando. Una cuerda de nudos con una pared en la que apoyarse
5	Una cuerda con una pared en la que apoyarse, una cuerda de nudos o una cuerda afectada por el conjuro truco de la cuerda.
10	Una superficie con salientes para sujetarse o subirse a ellos, como una pared muy irregular o el aparejo de un barco.
15	Cualquier superficie con asideros adecuados para las manos y los pies, como una pared rocosa muy irregular o un árbol, una cuerda sin nudos o alzarle a pulso cuando cuelgas de tus manos.
20	Una superficie irregular con pequeños asideros para las manos y los pies, como la típica pared de un subterráneo o unas ruinas.
25	Una superficie áspera, como una pared de roca o un muro de ladrillo
30	Un saliente o techo con asideros para las manos pero no para los pies

### MOD. A LA CD

EJEMPLO DE SUPERFICIE O ACTIVIDAD	
-10	Escalar por una chimenea u otro lugar en el que uno pueda sujetarse entre dos paredes opuestas.
-5	Escalar por una esquina en la que uno pueda sujetarse a paredes perpendiculares.
-5	La superficie es resbaladiza.
<sup>1</sup> Estos modificadores son acumulativos.	

### USAR OBJETO MÁGICO

TAREA	CD
• Activar a ciegas	25
• Descifrar un conjuro escrito	25 + nivel del conjuro
• Emular un alineamiento	30
• Emular una puntuación de característica	Especial <sup>1</sup>
• Emular un rasgo de clase	20
• Emular una raza	25
• Utilizar un rollo de pergamino	20 + nivel de lanzador
• Utilizar una varita	20
<sup>1</sup> Ver Manual del Jugador, pág. 85.	

### USO DE CUERDAS

TAREA	CD
• Atar un nudo fuerte	10
• Sujetar un garfio de escalada	10 <sup>1</sup>
• Hacer un nudo especial	15
• Atarse una cuerda alrededor con una sola mano	15
• Empalmar dos cuerdas	15
• Atar a un personaje	Varía
<sup>1</sup> Suma 2 a la CD por cada 10' que se lance, ver más adelante.	

## EXPERIENCIA

EXPERIENCIA		
PARA SUBIR DE NIVEL	AJUSTE DE NIVEL	NEP

## ARMADURA/OBJETOS PROTECTORES

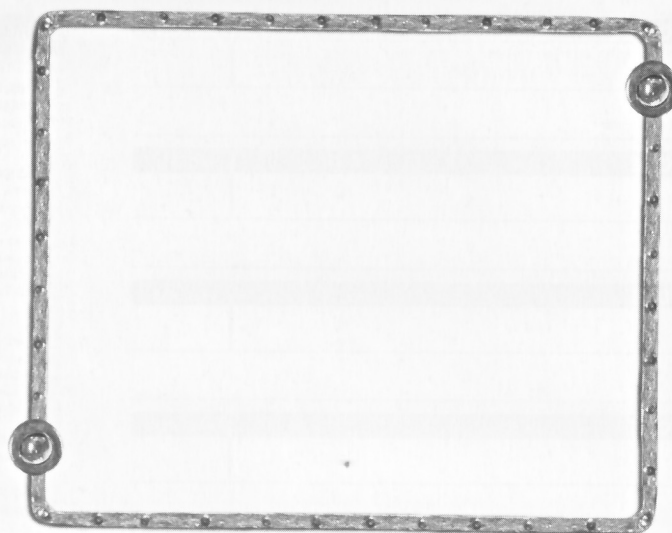
ARMADURA/OBJETO PROTECTOR	TIPO	BONIF. DE ARMADURA	DES MAX.
PENAL. A LAS PRUEBAS	FALLO DE CONJURO	VELOCIDAD	PESO
PROPIEDADES ESPECIALES			

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

DANO EXTRA POR ATAQUE FURTIVO	
RASGO DE CLASE	PAG. REF
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PAG. REF
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PAG. REF
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PAG. REF
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PAG. REF
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PAG. REF
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PAG. REF
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PAG. REF
NOTAS	