



HOJA DE PERSONAJE

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	= 10 +	BON. DE ARMADURA	BON. DE ESCUDO	MOD. DE DESTREZA	MOD. TAMAÑO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DESVIO	MOD. VARIOS
--------------------------------	-------	--------	------------------	----------------	------------------	-------------	------------------	----------------	-------------

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA
--

PG PUNTOS DE GOLPE	TOTAL	DAÑO NO LETAL
HERIDAS/PG ACTUALES		
REDUCCIÓN DEL DAÑO		

MODIFICADOR DE INICIATIVA	TOTAL	MOD. DE DESTREZA	MOD. VARIOS
----------------------------------	-------	------------------	-------------

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 CONJUNOS

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

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			

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA
--

HABILIDAD	CLASE*	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
<input type="checkbox"/>		ABRIR CERRADURAS	DES				
<input type="checkbox"/>		ARTESANÍA ■ ()	INT				
<input type="checkbox"/>		ARTESANÍA ■ ()	INT				
<input type="checkbox"/>		ARTESANÍA ■ ()	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"/>		CONOCIMIENTO DE CONJUNOS	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 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 type="checkbox"/>		MONTAR ■	DES				
<input type="checkbox"/>		MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES*				
<input 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 type="checkbox"/>		SALTAR ■	FUE*				
<input type="checkbox"/>		SANAR ■	SAB				
<input type="checkbox"/>		SUPERVIVENCIA ■	SAB				
<input type="checkbox"/>		TASACIÓN ■	INT				
<input 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).

PERTENENCIAS

[illegible][illegible]

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

[illegible]

IDIOMAS

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

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 18 lines visible. The paper appears to be from a notebook or a set of legal pads. The edges of the paper are slightly irregular, suggesting it might be a scan of a physical document. The background is a solid light gray.

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	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	
NOTE	PÁG. REF
NOTAS	

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

NOTAS

CONJUROS

SALVACIÓN CONJURO

MOD. A LA CD

FALLO DE CONJURO ARCANO

%

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONOCIDOS	CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADICIONALES
<div></div>	<div></div>	0	<div></div>	
<div></div>	<div></div>	1. ^{er}	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	2. ^o	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	3. ^{er}	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	4. ^o	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	5. ^o	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	6. ^o	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	7. ^o	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	8. ^o	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	9. ^o	<div></div>	<div></div>

ESCUELA DE ESPECIALISTA

ESCUELAS PROHIBIDAS

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

FURIA

FURIAS/DÍA

DURACIÓN

BONIF. FUE/CON

SALVACIÓN DE VOL

PENALIZADOR DE ARMADURA

FURIAS USADAS