



## Hoja de personaje

NOMBRE DEL PERSONAJE ALINEAMIENTO JUGADOR

CLASE DE PERSONAJE Y NIVEL DIOS PAÍS NATAL

RAZA TAMAÑO SEXO EDAD ALTURA PESO CABELO OJOS

NOMBRE CAR.	PUNT. CARACT.	MODIF. CARACT.	AJUSTE TEMPORAL	MODIF. TEMPORAL	PG PUNTOS DE GOLPE	TOTAL	RD	VELOCIDAD TIERRA	PIES/M VELOCIDAD BASE	CAS.	PIES/M CON ARMADURA	CAS.	MOD. TEMPORALES	
FUE FUERZA														
DES DESTREZA														
CON CONSTITUCIÓN														
INT INTELIGENCIA														
SAB SABIDURÍA														
CAR CARISMA														

HERIDAS/PG ACTUALES

DAÑO NO LETAL

PIES/M  
MANIOBRABILIDAD

PIES/M  
Nadar

PIES/M  
TREPAR

PIES/M  
EXCAVAR

## HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD BONIF. TOTAL MODIF. CARACT. RANGOS MODIF. VARIO

ACROBACIAS =DES + + +

ARTESANÍA =INT + + +

ARTESANÍA =INT + + +

ARTESANÍA =INT + + +

AVERIGUAR INTENCIÓNES =SAB + + +

CONOCIMIENTO DE CONJUROS\* =INT + + +

CURAR =SAB + + +

DIPLOMACIA =CAR + + +

DISFRAZARSE =CAR + + +

ENGAÑAR =CAR + + +

ESCAPISMO =DES + + +

INTERPRETAR =CAR + + +

INTERPRETAR =CAR + + +

INTIMIDAR =CAR + + +

INUTILIZAR MECANISMO\* =DES + + +

JUEGO DE MANOS\* =DES + + +

LINGÜÍSTICA\* =INT + + +

MONTAR =DES + + +

NADAR =FUE + + +

PERCEPCIÓN =SAB + + +

PROFESIÓN\* =SAB + + +

PROFESIÓN\* =SAB + + +

SABER (ARCANO)\* =INT + + +

SABER (DUNGEONS)\* =INT + + +

SABER (GEOGRAFÍA)\* =INT + + +

SABER (HISTORIA)\* =INT + + +

SABER (INGENIERÍA)\* =INT + + +

SABER (LOCAL)\* =INT + + +

SABER (LOS PLANOS)\* =INT + + +

SABER (NATURALEZA)\* =INT + + +

SABER (NOBLEZA)\* =INT + + +

SABER (RELIGIÓN)\* =INT + + +

SIGILO =DES + + +

SUPERVIVENCIA =SAB + + +

TASACIÓN =INT + + +

TRATO CON ANIMALES\* =CAR + + +

TREPAR =FUE + + +

USAR OBJETO MÁGICO\* =CAR + + +

VOLAR =DES + + +

HABILIDAD DE CLASE \* SÓLO ENTRENADA

MODIFICADORES CONDICIONALES

IDIOMAS:

&lt;p

OBJETOS CA		BONIF.	TIPO	PENAL	PRUEBA	FALLO CONJURO	PESO	PROPIEDADES
<b>TOTALES</b>								

## PESO TOTAL

CARGA LIGERA	<input type="checkbox"/>	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA	<input type="checkbox"/>
CARGA MEDIA	<input type="checkbox"/>	LEVANTAR DEL SUELLO	<input type="checkbox"/>
CARGA PESADA	<input type="checkbox"/>	EMPUJAR O ARRASTRAR	<input type="checkbox"/>

DINERO

PC  
PP  
PO  
PP<sub>T</sub>

## PUNTOS DE EXPERIENCIA

SIGUIENTE NIVEL

CONJUROS					
CONJUROS CONOCIDOS	CD SALV.	NIVEL	CONJUROS POR DÍA	CONJUROS ADICIONALES	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	—
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

DOMINIOS/ESCUOLA DE ESPECIALIDAD