

REGISTRA TU LUCHA



Registra la lucha de tu personaje en este detallado diario de aventuras del juego de rol de Warhammer Fantasy que te permite, no solo tener un registro de su perfil y equipamiento, sino también de sus hazañas, aspiraciones y compañeros. Todo aspecto imaginable de tu personaje y sus aventuras lo puedes registrar aquí... ¡Desde los orígenes de su nacimiento hasta su propia muerte!



ALE Industries

Visita los foros de IGAROL:

<http://igarol.org//foro/index.php>

PAGINA WEB: <http://igarol.org//index.php>

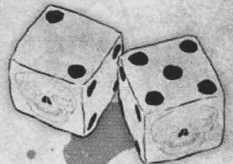
BL PUBLISHING

Realizado por Kensito
(abril 2009)



WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

HOJA DE PERSONAJE



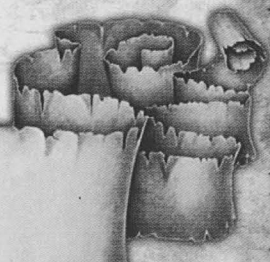
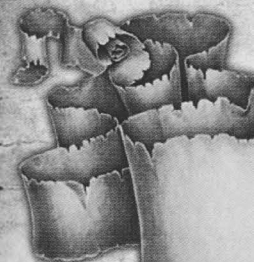
NOMBRE DEL PJ _____

JUGADOR _____

HERALDICA:



LEMA:



TIRA EN ESTAS TABLAS PARA CREAR TU ESCUDO HERALDICO PERSONAL

FONDO

RESULTADO	FONDO	SIGNIFICADOS COMUNES
01 - 20	Plano	Origen humilde, extranjero, desconocido
21 - 40	Borde de cuero	Artesano o clásemidia
41 - 50	Borde a rayas	Union del Norte y el Sur
51 - 60	Borde a cuadros	Union del Este y el Oeste
61 - 70	Dividido en dos	Union de dos casas influyentes
71 - 80	Rayas verticales	Antigua tradicion guerrera
81 - 90	Borde dorado	Asociacion mercantil
91 - 95	Relampago	Familia respetada en el campo de batalla
96 - 97	Dividido en cuatro	Antigua linea de renombre
98 - 00	A cuadros	Linea ancestral y venerable

ESCUDO: SIMBOLO/ICONO

RESULTADO	SIMBOLO/ICONO	SIGNIFICADOS COMUNES
01 - 04	Cruz Gotica	Unidad, honor, juramentos cumplidos
05 - 09	Corona de Laurel	Liderazgo, victoria
10 - 14	Reloj de Arena	Todo tiene que ocurrir
15 - 19	Espada	Destreza guerrera, ascendencia noble
20 - 21	Leon Rampante	Valor, fuerza
22 - 26	Bandera Pirata	Ancestros honrados
27 - 29	Pistolas Cruzadas	Punteria
30 - 34	Esqueleto Encapuchado	Altdorf
35 - 39	Cañon	Nuln
40 - 44	Cuatro Torres	Middenheim
45 - 47	Bote Fluvial	Talabheim
48 - 49	Reina Guerrera	Stirland
50 - 52	Cuerno y Arco	Hochland
53 - 54	Sol	Wissenland
55 - 56	Cabeza de Toro	Ostland, solidez
57 - 58	Gallo	La Duda, halflings
59 - 61	Martillo	Sigmar, unidad
62 - 66	Cometa de doble cola	Sigmar, la voluntad de los Dioses
67 - 72	Cabeza de Lobo	Utric
73 - 75	Punta de Lanza	Myrmidia
76 - 79	Dos Velas	Puertas al Jardin de Morr
80 - 84	Dos Chelines	Preparado para la muerte
85 - 91	Balanza	Verena, justicia
92 - 96	Dado	Ranald, suerte
97 - 00	Paloma Blanca	Shallya

PREDICCION DE MUERTE

RESULTADO	VATICINIO
01 - 03	Tu final sera peliagudo.
04 - 06	Cuidado con las bestias del campo, sin duda tambien con la roja.
07 - 09	La palabra escrita ser tu perdicion.
10 - 12	La falta de aliento te matara.
13	El numero tres.
14 - 16	La Bestia de Bronce reclamara tu alma.
17 - 22	No comas menudillos ni carne que contega venas.
23 - 28	Los Dioses te fulminaran.
29 - 34	Pereceras en la cama, pero no en la tuya.
35 - 38	Exhalaras tu ultimo aliento bajo la Mirada de Morrslieb.
39 - 44	El agua en todas sus formas es tu justo castigo.
45 - 48	No cres tan bueno como crees.
49 - 53	No tardes mucho en el excusado; ni de pie, ni sentado.
54 - 58	La muerte te sobrevendra desde arriba.
59 - 65	Te comera la mas oscura putrefaccion.
66 - 68	Tu final surge entre llamas ocultas.
69 - 72	El orgullo y la vanidad seran tu ruina.
73 - 75	Probaras un sorbo del caliz de la corrupcion.
76 - 78	El ojo fulminante es tu recompensa
79 - 85	La violencia acarrecara tu perdicion.
86 - 88	Tres veces atormentado, moriras.
89 - 92	La hoja resplandeciente acabara con tus dias.
93 - 95	Verde sera tu exterminador.
96 - 97	Ranald te abandonara.
98 - 00	Morr te enviara una doncella.

Concept: Kate Flack
Development: Dave Allen, Owen Barnes, Christian Byrne,
Kate Flack, Mal Green, Nick Kyme, George Mann and Ed Morris
Graphic Design: Adrian Wood
Layout: Paul Foulkes and Rosie Chart
Colaboración: Monn Santhiso & Kiersbeck
Traducción y Montaje: Kensito (Abril 2009)



KHORNE
Dios de la Sangre



NURGLE
Dios de la Peste



Halfling Humano

Ogro

Elfo

Enano



SLAANESH
Dios del Placer



TZEENTCH
Dios del Cambio

CITAS MEMORABLES

PERSONAJE



NOMBRE DEL PJ:

CAMPANA:

DIRECTOR DE JUEGO:

AÑO DE LA CAMPANA:

RAZA:

NACIONALIDAD:

CARRERA ACTUAL:

CARRERAS SEGUIDAS:

DETALLES PERSONALES

EDAD:

SEXO:

ALTURA:

PESO:

COLOR DE PELO:

COLOR DE OJOS:

SIGNO ESTELAR:

NUMERO DE HERMANOS:

LUGAR DE NACIMIENTO:

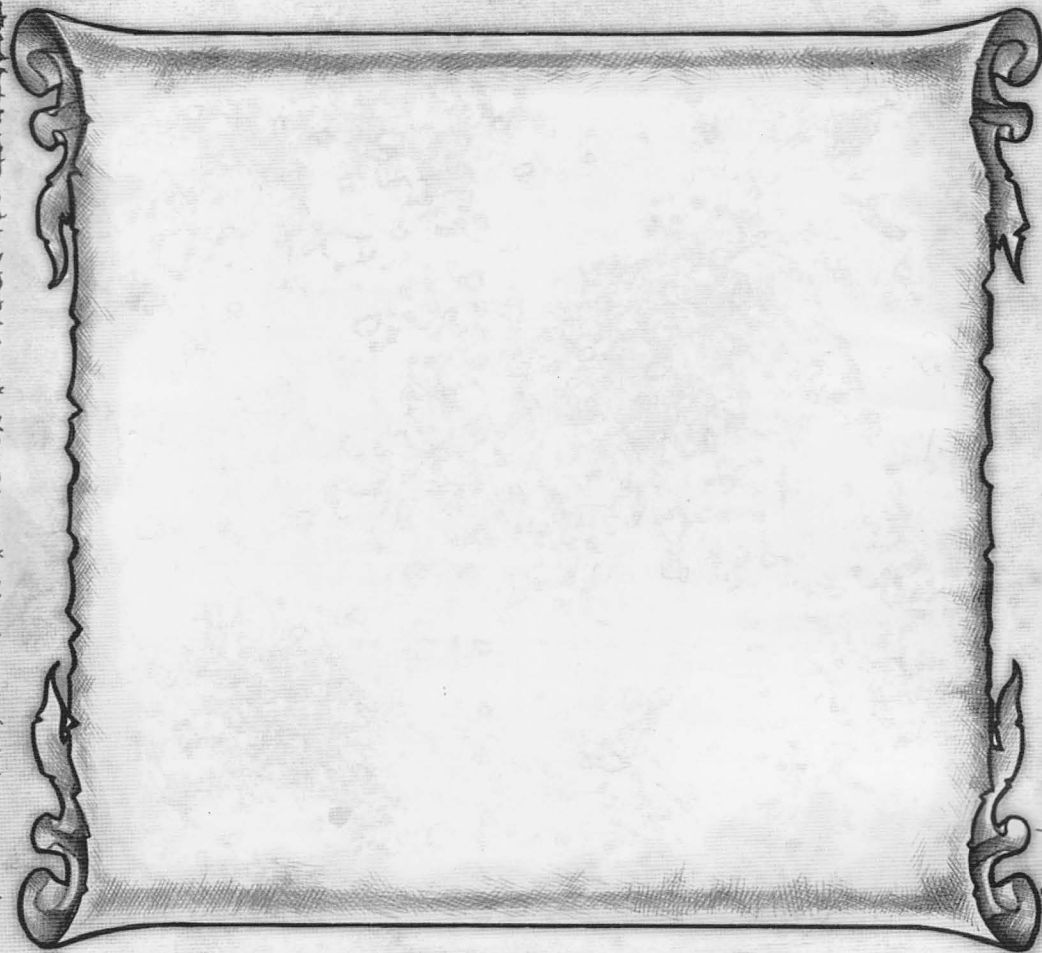
DEIDAD:

RASGOS DESTACADOS:

DESCRIPCION:

PERSONALIDAD

RETRATO:



LE GUSTA:

LE DISGUSTA:

MORR NOS VISITA A TODOS



A Punto De Morir:

PUNTOS DE DESTINO TOTALES:

1^{er} PUNTO DE DESTINO USADO EN:

2^{do} PUNTO DE DESTINO USADO EN:

3^{er} PUNTO DE DESTINO USADO EN:

4^{to} PUNTO DE DESTINO USADO EN:

5^{to} PUNTO DE DESTINO USADO EN:

Fallecio en:

Sera recordado por:

GRIMORIO DE HECHIZOS

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD: TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

RITUALES CONOCIDOS



HISTORIA DEL PERSONAJE

FAMILIA Y AMIGOS:

HISTORIA:

DEMÁS PJ'S CONOCIDOS EN:

GRIMORIO DE HECHIZOS

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

NOMBRE DEL HECHIZO:

DIFICULTAD:

TIEMPO DE LANZAMIENTO:

INGREDIENTES:

DESCRIPCION:

MARCAS ARCANAS & MANIFESTACIONES DEL CAOS

CONTROL DE LA MALDICION DE TZEENTCH

MANIFESTACIONES MENORES DEL CAOS*

- ☐ Brujería
- ☐ Torpeza
- ☐ Ruptura
- ☐ Uñas Podridas
- ☐ Soplo del Caos
- ☐ Horripilacion
- ☐ Oídos Cerosos
- ☐ Luz Espectral
- ☐ Sudores Frios
- ☐ Nervios Dormidos
- ☐ Aura Sobrenatural
- ☐ Ojos Lechosos
- ☐ Azote de la Flora
- ☐ Presencia Fantasmal
- ☐ Mano Paralizadora
- ☐ Conmocion del Aethyr
- ☐ Congregacion de Bichos
- ☐ Bloqueo Mental
- ☐ Quemadura por Canalizacion
- ☐ Rebelion Intestinal
- ☐ Ofensa Grave
- ☐ Transformacion de Fluidos
- ☐ Pariente Importunado
- ☐ Acumulacion del Caos
- ☐ Capricho
- ☐ ¡Mala Suerte!

MANIFESTACIONES MAYORES DEL CAOS*

- ☐ Ojos de Bruja
- ☐ Silencio
- ☐ Lampiño
- ☐ Uñas Negras
- ☐ Agonia
- ☐ Deflagracion por Canalizacion
- ☐ Sobrecarga
- ☐ Muñeca de Trapo
- ☐ ¡Fuego!
- ☐ Imanes
- ☐ Extremidad Paralizada
- ☐ Lengua Trabada
- ☐ Viento Caotico
- ☐ Familiar Malquisto
- ☐ Vaticinio del Caos
- ☐ Desabrochado
- ☐ Regurgitacion
- ☐ Ataque del Aethyr
- ☐ Debilitacion
- ☐ Entumecimiento Mental
- ☐ Posesion Demoniac
- ☐ Pariente Afectado
- ☐ Tormenta del Caos
- ☐ Deposito de Caos
- ☐ Placer Perverso
- ☐ Burla del Destino

MANIFESTACIONES CATASTROFICAS DEL CAOS*

- ☐ Magia Salvaje
- ☐ El Ojo Fulminante
- ☐ Deshecho
- ☐ Estupefacto
- ☐ Azote de Tzeench
- ☐ Agresion de Aethyr
- ☐ Acceso de Colera
- ☐ Afliccion Albina
- ☐ Vision Heretica
- ☐ Consumicion Mental
- ☐ Sangre Hirviendo
- ☐ Campaña No Deseada
- ☐ Servidores Caoticos
- ☐ Pacto Demoniac
- ☐ Sin Aliento
- ☐ Fin del Linaje
- ☐ Párpados Sellados
- ☐ Paroxismo Espasmodico
- ☐ Miembro Ajado
- ☐ Viento Transformador
- ☐ Arrastrado al Vacío
- ☐ Pariente Afligido
- ☐ Vortice del Caos
- ☐ Reserva del Caos
- ☐ Inspiracion Oscura

* LAS MANIFESTACIONES LISTADAS EN CURSIVA APARECEN EN 'REINOS DE LA MAGIA'

MARCAS ARCANAS: **

TOTALES DE MANIFESTACIONES
MENORES DEL CAOS
SUPERADAS

TOTALES DE MANIFESTACIONES
MAYORES DEL CAOS
SUPERADAS

TOTALES DE MANIFESTACIONES
CATASTROFICAS DEL CAOS
SUPERADAS

** LAS REGLAS PARA LAS MARCAS ARCANAS APARECEN EN 'REINOS DE LA MAGIA'

MIEMBROS DEL GRUPO

NOMBRE:

RAZA/CARRERA:

HABILIDADES NOTABLES:

DESCRIPCION:

EN PUBLICO, LO DESCRIBIRIAS COMO:

A SUS ESPALDAS, DIRÍAS DE ÉL:

NOMBRE:

RAZA/CARRERA:

HABILIDADES NOTABLES:

DESCRIPCION:

EN PUBLICO, LO DESCRIBIRIAS COMO:

A SUS ESPALDAS, DIRÍAS DE ÉL:

NOMBRE:

RAZA/CARRERA:

HABILIDADES NOTABLES:

DESCRIPCION:

EN PUBLICO, LO DESCRIBIRIAS COMO:

A SUS ESPALDAS, DIRÍAS DE ÉL:

NOMBRE:

RAZA/CARRERA:

HABILIDADES NOTABLES:

DESCRIPCION:

EN PUBLICO, LO DESCRIBIRIAS COMO:

A SUS ESPALDAS, DIRÍAS DE ÉL:

NOMBRE:

RAZA/CARRERA:

HABILIDADES NOTABLES:

DESCRIPCION:

EN PUBLICO, LO DESCRIBIRIAS COMO:

A SUS ESPALDAS, DIRÍAS DE ÉL:

NOTAS:

NOTAS DE LA CARRERA ACTUAL

CARRERAS SEGUIDAS

FUTURAS CARRERAS

NOMBRE		
AVANCES:	HABILIDADES NECESARIAS	EQUIPAMIENTO

NOMBRE		
AVANCES:	HABILIDADES NECESARIAS	EQUIPAMIENTO

GLORIOSO REGISTRO DE CRIATURAS DERROTADAS Y RECOMPENSAS OBTENIDAS

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

NOMBRE DE LA CRIATURA:	NUMERO DE MUERTES:
------------------------	--------------------

NOTAS:

MONTURAS, FAMILIARES & ESBIROS

NOMBRE: RAZA:

DESCRIPCION:

PERFIL PRIMARIO:

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Emp

PERFIL SECUNDARIO:

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD

HABILIDADES:

TALENTOS:

EQUIPO:

NOMBRE: RAZA:

DESCRIPCION:

PERFIL PRIMARIO:

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Emp

PERFIL SECUNDARIO:

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD

HABILIDADES:

TALENTOS:

EQUIPO:

NOMBRE: RAZA:

DESCRIPCION:

PERFIL PRIMARIO:

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Emp

PERFIL SECUNDARIO:

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD

HABILIDADES:

TALENTOS:

EQUIPO:

NOMBRE: RAZA:

DESCRIPCION:

PERFIL PRIMARIO:

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Emp

PERFIL SECUNDARIO:

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD

HABILIDADES:

TALENTOS:

EQUIPO:

FUTURAS CARRERAS

NOMBRE

AVANCES: HABILIDADES NECESARIAS EQUIPAMIENTO

NOMBRE

AVANCES: HABILIDADES NECESARIAS EQUIPAMIENTO

NOMBRE

AVANCES: HABILIDADES NECESARIAS EQUIPAMIENTO

NOMBRE

AVANCES: HABILIDADES NECESARIAS EQUIPAMIENTO

LOCURA & ENFERMEDADES

PUNTOS DE LOCURA ACTUALES

OPERACIONES SOBREVIVIDAS

OPERACIONES CON EXITO



NOMBRE DEL MAL:

OBTENIDO EN:

EFFECTOS EN EL PERSONAJE:

TRATAMIENTOS INTENTADOS:

NOMBRE DEL MAL:

OBTENIDO EN:

EFFECTOS EN EL PERSONAJE:

TRATAMIENTOS INTENTADOS:

NOMBRE DEL MAL:

OBTENIDO EN:

EFFECTOS EN EL PERSONAJE:

TRATAMIENTOS INTENTADOS:



NEGOCIOS & POSESIONES

TALENTOS

DESCRIPCION

SECCION DE COMBATE

ACCIONES BÁSICAS	TIPO	ACCIONES AVANZADAS	TIPO
APUNTAR	MEDIA	ATAQUE CAUTELOSO	COMPLETA
ATAQUE NORMAL	MEDIA	ATAQUE TOTAL	COMPLETA
ATAQUE RÁPIDO	COMPLETA	CORRER	COMPLETA
CARGA	COMPLETA	FINTA	MEDIA
DESPLAZAMIENTO	MEDIA	HOSTIGAR	MEDIA
EQUIPAR	MEDIA	POSTURA DEFENSIVA	COMPLETA
INCORP./MONTAR	MEDIA	POSTURA DE GUARDIA	MEDIA
LANZAR HECHIZO	VARIA	RESERVA	MEDIA
RECARGA	VARIA	SALTO	COMPLETA
RETIRADA	COMPLETA		
USAR UNA HABILIDAD	VARIA		

ARMADURA:

ARMADURA BASICA

TIPO DE ARMADURA:

PUNTOS DE ARMADURA:

ARMADURA AVANZADA

[illegible][illegible]

HABILIDADES BASICAS

HABILIDADES BASICAS	ADQUIRIDA	+10%	+20%	TALENTOS ASOCIADOS
Buscar (Int)	☐	☐	☐	Ninguna
Carisma (Em)	☐	☐	☐	Callejeo, Don de Gentes, Etiqueta, Intrigante, Orador Experto
Conducir (F)	☐	☐	☐	Ninguno
Consumir Alcohol (R)	☐	☐	☐	Ninguno
Cotilleo (Em)	☐	☐	☐	Callejeo, Etiqueta
Criar Animales (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Disfraz (Em)	☐	☐	☐	Imitador
Escalar (F)	☐	☐	☐	Ninguno
Escondarse (Ag)	☐	☐	☐	Errante, Gato Callejero, Pericia Subteranea
Intimidar (F)	☐	☐	☐	Amenazador
Jugar (Int)	☐	☐	☐	Genio Aritmetico
Mando (Em)	☐	☐	☐	Ninguno
Montar (Ag)	☐	☐	☐	Equitacion Acrobatica
Movimiento Silencioso (Ag)	☐	☐	☐	Errante, Gato Callejero, Pericia Subteranea
Nadar (F)	☐	☐	☐	Ninguno
Percepcion (Int)	☐	☐	☐	Experto en Trampas, Genio Aritmetico, Oido Aguzado, Vista excelente
Regatear (Em)	☐	☐	☐	Negociador
Remar (F)	☐	☐	☐	Ninguno
Supervivencia (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Tasar (Int)	☐	☐	☐	Dotes Artisticas, Negociador

HABILIDADES AVANZADAS

HABILIDADES AVANZADAS	ADQUIRIDA	+10%	+20%	TALENTOS ASOCIADOS
Actuar (Em)	☐	☐	☐	Contorsionista, Imitador
Adiestrar Animales (Em)	☐	☐	☐	Ninguno
Canalizacion (V)	☐	☐	☐	Afinidad con el Aethyr
Carisma Animal (Em)	☐	☐	☐	Ninguno
Charlatanería (Em)	☐	☐	☐	Ninguno
Codigo Secretos () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Codigo Secretos () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Codigo Secretos () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno

HABILIDADES AVANZADAS

HABILIDADES AVANZADAS	ADQUIRIDA	+10%	+20%	TALENTOS ASOCIADOS
Esquivar (Ag)	☐	☐	☐	Ninguno
Forzar Cerraduras (Ag)	☐	☐	☐	Experto en Trampas
Hablar Idiomas () (Int)	☐	☐	☐	Imitador, Lingüística, Viajero Curtido
Hablar Idiomas () (Int)	☐	☐	☐	Imitador, Lingüística, Viajero Curtido
Hablar Idiomas () (Int)	☐	☐	☐	Imitador, Lingüística, Viajero Curtido
Hipnotismo (V)	☐	☐	☐	Ninguno
Leer/Escribir (Int)	☐	☐	☐	Lingüística
Leer Labios (Int)	☐	☐	☐	Vista Excelente
Lengua Arcana () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Lengua Arcana () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Lengua Arcana () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Lengua Secreta () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Lengua Secreta () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Lengua Secreta () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Navegar (Ag)	☐	☐	☐	Ninguno
Oficio () (Varía)	☐	☐	☐	Artesania Enana, Dotes artisticas
Oficio () (Varía)	☐	☐	☐	Artesania Enana, Dotes artisticas
Oficio () (Varía)	☐	☐	☐	Artesania Enana, Dotes artisticas
Orientacion (Int)	☐	☐	☐	Genio Aritmetico, Orientacion
Poner Trampas (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Preparar Venenos (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Prestdigitacion (Ag)	☐	☐	☐	Ninguno
Rastrear (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Sab. Academica () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Sab. Academica () (Int)	☐	☐	☐	Ninguno
Sab. Popular () (Int)	☐	☐	☐	Viajero Curtido
Sab. Popular () (Int)	☐	☐	☐	Viajero Curtido
Sanar (Int)	☐	☐	☐	Cirugia
Seguimiento (Ag)	☐	☐	☐	Ninguno
Sentir Magia (V)	☐	☐	☐	Afinidad con el Aethyr
Tortura (Em)	☐	☐	☐	Amenazador
Ventriloquía (Em)	☐	☐	☐	Ninguno