

HOJA DE PERSONAJE

IDENTIDAD

Nombre: _____
Jugador: _____
Clase social: _____
Oficio: _____
Origen: _____

Tipo: ☐ Ordinario ☐ Excepcional
Afiliaciones: _____
Escuela / tradición: _____
Dinero: _____

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza

Agilidad

Destreza

Percepción

Inteligencia

Presencia

ESTADO

Salud perdida

Sin efecto

☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐

I M

Anota las casillas sin efecto según Fortaleza.

Fatiga acumulada

Sin efecto

☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐

-1 -2 -3 C

Anota las casillas sin efecto según Fortaleza.

Estrés acumulado

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

0 0 -1 -2 -3

Destino actual:

Guardia:

☐ Firme

☐ Comprometida

RASGOS

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

HERIDAS

Gravedad

Localización / lesión

Estado

IDENTIDAD PERCIBIDA, OBLIGACIONES Y NOTAS

HABILIDADES, EQUIPO Y TÉCNICAS

HABILIDADES

Movimiento y viaje

Atletismo ☐
 Equitación * ☐
 Natación ☐
 Marinería * ☐
 Navegación * ☐
 Supervivencia ☐
 Rastreo ☐

Observación e infiltración

Alerta ☐
 Buscar ☐
 Sigilo ☐
 Interpretación ☐
 Cerrajería * ☐
 Trampas * ☐
 Falsificación * ☐
 Hurto ☐

Combate

Espadas ☐
 Cuchillos ☐
 Lanzas ☐
 Naginata ☐
 Bastones ☐
 Arco ☐
 Armas de fuego ☐
 Pelea ☐
 Táctica * ☐

Interacción social

Engaño ☐
 Persuasión ☐
 Intimidación ☐
 Liderazgo ☐
 Etiqueta ☐
 Perspicacia ☐
 Templanza ☐

Conocimientos y formación

Administración * ☐
 Comercio ☐
 Escritura y documentos * ☐
 Historia ☐
 Idiomas * ☐
 Ingeniería * ☐
 Medicina * ☐
 Primeros auxilios ☐
 Religión * ☐
 Venenos * ☐

Especializaciones / otras

Idioma: ☐
 Otra especialización: ☐
 Otra: ☐

* Requiere normalmente instrucción.

TÉCNICAS MARCIALES

Técnica	Tipo	Cooldown / notas

Escuela inicial: _____
 Maestro / acceso: _____

EQUIPO Y COMBATE

Armadura: _____
 Arma principal: _____
 Propiedades: _____
 Arma secundaria: _____

Otro equipo / herramientas

RECURSOS Y NOTAS

Dinero: _____ Suerte: _____ Carga / transporte: _____

Notas, contactos, equipo especial o recordatorios:

