Jugador: Personaje:

Especie: Género: Edad:

Complexión: Cultura: Clase Social:

Altura: Peso: Profesión:

RuneQuest

Notas sobre trasfondo, familia y comunidad

Contactos, aliados y enemigos

Características

	Inicial	Máximo	Actual
Fuerza			
Constitución			
Tamaño			
Destreza			
Inteligencia			
Poder			
Carisma			

Atributos

	Inicial	Actual
Modificador al daño (MD)		
Ritmo de curación (RC)		
Índice de movimiento base (Mov.)		
Puntos de acción (AC)		
Momento de reacción (MR)		
Puntos de suerte (PS)		
Modificador de experiencia (ME)		

Dinero y riqueza

Ingresos	Dia	Semana	Estación	Año
M. plata				

Habilidades Básicas

Habilidad	% base	↓	↑	%
Atletismo	FUE + DES			
Bailar	DES + CAR			
Cantar	POD + CAR			
Conducir	DES + POD			
Costumbres	INT x 2			
Engañar	INT + CAR			
Influencia	CAR x 2			
Montar	DES + POD			
Nadar	FUE + CON			
Ocultar	DES + POD			
Pelea	FUE + DES			
Percepción	INT + POD			
Perspicacia	INT + POD			
1os Auxilios	DES + INT			
Región	INT x 2			
Remar	FUE + CON			
Sigilo	DES + INT			

Resistencias

Habilidad	% base	↓	↑	%
Aguante	CON x 2			
Evadir	DES x 2			
Músculo	FUE + TAM			
Voluntad	POD x 2			

Habilidades Profesionales

Habilidad	% base	↓	↑	%

Idiomas (INT + CAR)

Habilidad	↓	↑	%
Lengua Materna			

Tiradas de experiencia

Puntos de Magia (PM)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

PM en uso (efectos activos): _____

Tenacidad

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Daño espiritual: _____

Pasiones

Pasión	%

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada : Penalización por Impedimenta : Penalización por armadura

Armadura y Equipamiento

Car. por equipo	_____
Car. por armadura (Equipada = Car./2)	_____
Car. TOTAL	_____
Penalización por armadura (🛡 = Car. armadura/5)	_____

Localizaciones de Golpe

d20	Localización	PA	Puntos de Golpe											
19 - 20	Cabeza	🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
16 - 18	Brazo I.	🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
13 - 15	Brazo D.	🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
10 - 12	Pecho	🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
7 - 9	Abdomen	🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
4 - 6	Pierna I.	🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
1 - 3	Pierna D.	🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○

Estilos de Combate 🎒 (FUE + DES)

Nombre	Armas	Rasgo	↓	↑	%
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	

Efectos de la Impedimenta

Car. > FUE x 2 *(Lastrado)*:

- Habilidades con 🎒: +1 grado de dificultad
- -2 Mov, no puede esprintar
- *Fatiga*: actividad media

Car. > FUE x 3 *(Sobrecargado)*:

- Habilidades con 🎒: +2 grados de dificultad
- Mov. /2, no puede correr ni esprintar
- *Fatiga*: actividad extenuante

Car. = FUE x 4 *(máximo, no se puede mover)*

Movimiento

Tipos de movimiento			Mov.	🛡
Caminar			_____	-
Correr[1] (Mov. x3 + % Atl./25 x 0,5 m.)			_____	- 🛡 m.
Esprintar[1] (Mov. x5 + % Atl./25 m.)			_____	- 🛡 m.
Saltar[2]	Horizontal[1] (a_{PJ} x2 + % Atl./20 m.)	Con carrerilla	_____	- 🛡 /2 m.
		Sin carrerilla	_____	- 🛡 /4 m.
	Vertical[1] (a_{PJ} + % Atl./20 cm.)	Con carrerilla	_____	- 🛡 /2 m.
		Sin carrerilla	_____	- 🛡 /4 m.
Trepar	Abrupto		_____	- 🛡 /2 m.
	Escarpado		_____	- 🛡 m.
	Vertical		_____	- 🛡 x2 m.
Nadar[3] (Mov. + % Nadar/20 m.)			_____	(4)

(1): crítico en Atletismo (Atl.) = + 1 m.
(2): a_{PJ} = altura PJ (m.); carrerilla mínima = 5 m; dist. sin carrerilla = x1/2.
(3): crítico en Nadar = + 1 m.
(4): Mov. nadando /2 - 🛡: > 0: flota y puede moverse; = 0: flota pero no se mueve; < 0: se hunde

Fatiga

Nivel	Dif.	Mov.	MR	AC	
Fresco	-	-	-	-	☐
Fatigado	D	-	-	-	☐
Cansado	D	-1m	-	-	☐
Agotado	Fo	-2m	-2	-	☐
Exhausto	Fo	1/2	-4	-1	☐
Debilitado	H	1/2	-6	-2	☐
Incapacitado	H	no	-8	-3	☐
Semiconsciente	I	no puede moverse			☐
Comatoso	no puede moverse				☐
Muerto	el personaje muere				☐

Armas y Escudos

Armas cuerpo a cuerpo	Daño	Tam	Alcance	Rasgos	Efectos	PA	PG total/actual
							/
							/
							/
							/
							/

Armas a distancia	Daño	MD	Pot	Rec	Distancias	Efectos	Tam Proy.	PA	PG total/actual
									/
									/
									/
									/

Escudos	Daño	Tam	Alcance	Rasgos	Efectos	PA	PG total/actual
							/
							/

Armadura y Equipamiento

Car. por equipo	_____
Car. por armadura (Equipada = Car./2)	_____
Car. TOTAL	_____
Penalización por armadura (🛡 = Car. armadura/5)	_____

Efectos de la Impedimenta

Car. > FUE x 2 *(Lastrado)*:

- Habilidades con 🎒: +1 grado de dificultad
- -2 Mov, no puede esprintar
- *Fatiga*: actividad media

Car. > FUE x 3 *(Sobrecargado)*:

- Habilidades con 🎒: +2 grados de dificultad
- Mov. /2, no puede correr ni esprintar
- *Fatiga*: actividad extenuante

Car. = FUE x 4 *(máximo, no se puede mover)*

Localizaciones de Golpe

d20	Localización	PA		Puntos de Golpe										
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○
		🛡	0	1 -1	2 -2	3 -3	4 -4	5 -5	6 -6	7 -7	8 -8	9 -9	10 -10	○

Movimiento

Tipos de movimiento			Mov.	🛡
Caminar			_____	-
Correr[1] (Mov. x3 + % Atl./25 x 0,5 m.)			_____	- 🛡 m.
Esprintar[1] (Mov. x5 + % Atl./25 m.)			_____	- 🛡 m.
Saltar[2]	Horizontal[1] (a_{PJ} x2 + % Atl./20 m.)	Con carrerilla	_____	- 🛡 /2 m.
		Sin carrerilla	_____	- 🛡 /4 m.
	Vertical[1] (a_{PJ} + % Atl./20 cm.)	Con carrerilla	_____	- 🛡 /2 m.
		Sin carrerilla	_____	- 🛡 /4 m.
Trepar	Abrupto		_____	- 🛡 /2 m.
	Escarpado		_____	- 🛡 m.
	Vertical		_____	- 🛡 x2 m.
Nadar[3] (Mov. + % Nadar/20 m.)			_____	(4)

(1): crítico en Atletismo (Atl.) = + 1 m.
(2): a_{PJ} = altura PJ (m.); carrerilla mínima = 5 m; dist. sin carrerilla = x1/2.
(3): crítico en Nadar = + 1 m.
(4): Mov. nadando /2 - 🛡: > 0: flota y puede moverse; = 0: flota pero no se mueve; < 0: se hunde

Fatiga

Nivel	Dif.	Mov.	MR	AC	
Fresco	-	-	-	-	☐
Fatigado	D	-	-	-	☐
Cansado	D	-1m	-	-	☐
Agotado	Fo	-2m	-2	-	☐
Exhausto	Fo	1/2	-4	-1	☐
Debilitado	H	1/2	-6	-2	☐
Incapacitado	H	no	-8	-3	☐
Semiconsciente	I	no puede moverse			☐
Comatoso	no puede moverse				☐
Muerto	el personaje muere				☐

Estilos de Combate 🎒 (FUE + DES)

Nombre	Armas	Rasgo	↓	↑	%
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	

Armas y Escudos

Armas cuerpo a cuerpo	Daño	Tam	Alcance	Rasgos	Efectos	PA	PG total/actual
							/
							/
							/
							/
							/

Armas a distancia	Daño	MD	Pot	Rec	Distancias	Efectos	Tam Proy.	PA	PG total/actual
									/
									/
									/
									/

Escudos	Daño	Tam	Alcance	Rasgos	Efectos	PA	PG total/actual
							/
							/

π Magia común (POD + CAR) ↓■↑■ π

Información adicional

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ○ Concentración ○ Escena/acción ○ Especial _____

Alcance

A distancia ○ Toque ○ Otro _____

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Retenido ○

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ○ Concentración ○ Escena/acción ○ Especial _____

Alcance

A distancia ○ Toque ○ Otro _____

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Retenido ○

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ○ Concentración ○ Escena/acción ○ Especial _____

Alcance

A distancia ○ Toque ○ Otro _____

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Retenido ○

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ○ Concentración ○ Escena/acción ○ Especial _____

Alcance

A distancia ○ Toque ○ Otro _____

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Retenido ○

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ○ Concentración ○ Escena/acción ○ Especial _____

Alcance

A distancia ○ Toque ○ Otro _____

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Retenido ○

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ○ Concentración ○ Escena/acción ○ Especial _____

Alcance

A distancia ○ Toque ○ Otro _____

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Retenido ○

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ○ Concentración ○ Escena/acción ○ Especial _____

Alcance

A distancia ○ Toque ○ Otro _____

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Retenido ○

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ○ Concentración ○ Escena/acción ○ Especial _____

Alcance

A distancia ○ Toque ○ Otro _____

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Retenido ○

Descripción y efectos:

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ◯ Concentración ◯ Escena/acción ◯ Especial _____

Alcance

A distancia ◯ Toque ◯ Otro _____

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Retenido ◯

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ◯ Concentración ◯ Escena/acción ◯ Especial _____

Alcance

A distancia ◯ Toque ◯ Otro _____

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Retenido ◯

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ◯ Concentración ◯ Escena/acción ◯ Especial _____

Alcance

A distancia ◯ Toque ◯ Otro _____

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Retenido ◯

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ◯ Concentración ◯ Escena/acción ◯ Especial _____

Alcance

A distancia ◯ Toque ◯ Otro _____

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Retenido ◯

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ◯ Concentración ◯ Escena/acción ◯ Especial _____

Alcance

A distancia ◯ Toque ◯ Otro _____

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Retenido ◯

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ◯ Concentración ◯ Escena/acción ◯ Especial _____

Alcance

A distancia ◯ Toque ◯ Otro _____

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Retenido ◯

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ◯ Concentración ◯ Escena/acción ◯ Especial _____

Alcance

A distancia ◯ Toque ◯ Otro _____

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Retenido ◯

Descripción y efectos:

Nombre del conjuro:

Intensidad: 1 Magnitud: 1

Duración

Instantáneo ◯ Concentración ◯ Escena/acción ◯ Especial _____

Alcance

A distancia ◯ Toque ◯ Otro _____

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Retenido ◯

Descripción y efectos:

Trance (CON + POD)

Atadura (POD + CAR)

Aplicaciones de Trance (POD en metros, 1PM) y preparación por rango	Seguidor	Devoto	Chamán	G. Chamán
○ Detectar espíritus (sin gasto PM)		instantáneo al realizar tirada		
○ Observar e identificar espíritus	1 hora	1minuto	1 ronda	1 acción
○ Conversar con espíritus		1 hora	1minuto	1 ronda
○ Proyectarse, traer/expulsar espíritus (POD min.)			1 hora	1minuto
○ Arrastrar almas (+1PM /alma)				1 hora

Rango de culto

Máximo de espíritus (1/4 rango x CAR): _____

Máximo POD de espíritus (% crítico en Atadura x3): _____

Otros

Alcance invocar espíritus = % atadura en Km.

Puntos de acción espíritu = (INT + POD) /12

Momento de Reacción espíritu = (INT + CAR) /2

Daño espiritual: Manual pág. 194

Información del culto

(Beneficios, restricciones, etc.)

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ○ POD ○ CAR ○

P Acción: _____ MR: _____ Daño: _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____ Tipo _____ Intensidad ○

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ○ POD ○ CAR ○ AC ○ MR ○ Daño ☐

Habilidades	%
Combate Espectral	
Voluntad	

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ○ POD ○ CAR ○

P Acción: _____ MR: _____ Daño: _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____ Tipo _____ Intensidad ○

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ○ POD ○ CAR ○ AC ○ MR ○ Daño ☐

Habilidades	%
Combate Espectral	
Voluntad	

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ○ POD ○ CAR ○

P Acción: _____ MR: _____ Daño: _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada

Ficha de espíritu

Nombre: _____ Tipo: _____ Actitud hacia el animista: _____

Intensidad	INT/INS	POD	CAR	Puntos de Acción	Momento de Reacción	Daño

Puntos de Magia: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral			
Voluntad			

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____ Tipo: _____ Actitud hacia el animista: _____

Intensidad	INT/INS	POD	CAR	Puntos de Acción	Momento de Reacción	Daño

Puntos de Magia: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral			
Voluntad			

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____ Tipo: _____ Actitud hacia el animista: _____

Intensidad	INT/INS	POD	CAR	Puntos de Acción	Momento de Reacción	Daño

Puntos de Magia: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral			
Voluntad			

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____ Tipo: _____ Actitud hacia el animista: _____

Intensidad	INT/INS	POD	CAR	Puntos de Acción	Momento de Reacción	Daño

Puntos de Magia: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral			
Voluntad			

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ◯ POD ◯ CAR ◯

P Acción: _____ **MR:** _____ **Daño:** _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ◯ POD ◯ CAR ◯

P Acción: _____ **MR:** _____ **Daño:** _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ◯ POD ◯ CAR ◯

P Acción: _____ **MR:** _____ **Daño:** _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ◯ POD ◯ CAR ◯

P Acción: _____ **MR:** _____ **Daño:** _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ◯ POD ◯ CAR ◯

P Acción: _____ **MR:** _____ **Daño:** _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ◯ POD ◯ CAR ◯

P Acción: _____ **MR:** _____ **Daño:** _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ◯ POD ◯ CAR ◯

P Acción: _____ **MR:** _____ **Daño:** _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Ficha de espíritu

Nombre: _____

Tipo: _____ Intensidad: _____

Actitud hacia el animista: _____

INT/INS ◯ POD ◯ CAR ◯

P Acción: _____ **MR:** _____ **Daño:** _____

Puntos de Magia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Habilidades	%	Habilidades	%
Combate Espectral		Voluntad	

Capacidades y otros

Misticismo (CON + POD)

Senda	IT*	%	↓	↑
			☐	☐
			☐	☐
			☐	☐
			☐	☐

(*): Intensidad máxima de talento (% /20)

Meditación (CON + INT)

Intensidad máxima combinada (% /10): _____

Rasgos de los talentos

Tiempo de activación: 1turno/pto. de intensidad

Mantener concentración: voluntad Vs. distracción

Tipo de talento	PM	Intensidad	Magnitud
Aumentar habilidad	1 /nivel	1 /nivel	1 /nivel
Invocar rasgo	2 /rasgo	1	2 /rasgo
Mejorar atributo	3 /paso	1 /paso	3 /paso

Rango de culto

Máximo de talentos entrenados (POD /2) _____

Información del culto

(Beneficios, restricciones, etc.)

Nombre del talento:

Senda: _____

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda: _____

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda: _____

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda: _____

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda: _____

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda: _____

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada

Nombre del talento:

Senda:

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda:

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda:

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda:

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda:

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda:

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda:

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda:

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Nombre del talento:

Senda:

Descripción y Efectos:

Entrenado ◯

Invocación (INT x2)

Fuente/Escuela	IH*	%	↓	↑
			☐	☐
			☐	☐
			☐	☐
			☐	☐
			☐	☐

(*): Intensidad máxima de hechizo (% /10)

Manipulación (INT + POD) ↓■↑■

Puntos de manipulación (% /10): _____

Hechizos memorizados

Máximo (INT): ◯ Actual: ◯

Manipulación de parámetros

Putos de Manipulación	Combinar	Duración (min.)	Magnitud	Alcance (metros)	Nº de Objetivos
0	n/a	POD	1	Toque	1
1	2	POD x2	2	POD	2
2	3	POD x3	3	POD x5	3
3	4	POD x4	4	POD x10	4
4	5	POD x5	5	POD x50	5
5	6	POD x6	6	POD x100	6
6	7	POD x7	7	POD x500	7
7	8	POD x8	8	POD x1K	8
8	9	POD x9	9	POD x5K	9
9	10	POD x10	10	POD x10K	10
10	11	POD x11	11	POD x15K	11
+1	+1	+POD x1	+1	+POD x5K	+1

Tiempo de invocación: 1t. + 1t. /componente

Información del culto

(Beneficios, restricciones, etc.)

Nombre del hechizo:

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Concentración ◯

Descripción y efectos:

Memorizado ◯

Nombre del hechizo:

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Concentración ◯

Descripción y efectos:

Memorizado ◯

Nombre del hechizo:

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Concentración ◯

Descripción y efectos:

Memorizado ◯

Nombre del hechizo:

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Concentración ◯

Descripción y efectos:

Memorizado ◯

Nombre del hechizo:

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Concentración ◯

Descripción y efectos:

Memorizado ◯

Nombre del hechizo:

Resistido

No ◯ Aguante ◯ Evadir ◯ Voluntad ◯

Concentración ◯

Descripción y efectos:

Memorizado ◯

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada

Nombre del hechizo:

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Concentración ○

Descripción y Efectos:

Memorizado ○

Nombre del hechizo:

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Concentración ○

Descripción y Efectos:

Memorizado ○

Nombre del hechizo:

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Concentración ○

Descripción y Efectos:

Memorizado ○

Nombre del hechizo:

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Concentración ○

Descripción y Efectos:

Memorizado ○

Nombre del hechizo:

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Concentración ○

Descripción y Efectos:

Memorizado ○

Nombre del hechizo:

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Concentración ○

Descripción y Efectos:

Memorizado ○

Nombre del hechizo:

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Concentración ○

Descripción y Efectos:

Memorizado ○

Nombre del hechizo:

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Concentración ○

Descripción y Efectos:

Memorizado ○

Nombre del hechizo:

Resistido

No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Concentración ○

Descripción y Efectos:

Memorizado ○

Deidad o Panteón

Devoción (POD + CAR) ↓■↑■

Intensidad/Magnitud de milagro: %/10

Exhortación (INT + CAR) ↓■↑■

	Máx.	Actual
Reserva devocional	○	○

Rango de culto

Información del culto
(Beneficios, restricciones, etc.)

Deidad o Panteón

Devoción (POD + CAR) ↓■↑■

Intensidad/Magnitud de milagro: %/10

Exhortación (INT + CAR) ↓■↑■

	Máx.	Actual
Reserva devocional	○	○

Rango de culto

Información del culto
(Beneficios, restricciones, etc.)

Nombre del milagro:

Rango necesario:

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario:

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario:

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario:

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario:

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y efectos:

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada

Nombre del milagro:

Rango necesario: _____

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y Efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario: _____

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y Efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario: _____

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y Efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario: _____

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y Efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario: _____

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y Efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario: _____

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y Efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario: _____

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y Efectos:

Nombre del milagro:

Rango necesario: _____

PM y turnos para solicitar: 1 (Iniciado), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

Alcance	Área	Duración

Resistido			
No	Aguante	Evadir	Voluntad
○	○	○	○

Descripción y Efectos:

Retrato de aventurero

Notas y capacidades especiales

Rasgos de la personalidad

Activo	_____ /_____	Perezoso
Casto	_____ /_____	Lascivo
Compasivo	_____ /_____	Cruel
Confiado	_____ /_____	Suspicaz
Conformista	_____ /_____	Inconformista
Generoso	_____ /_____	Avaricioso
Indulgente	_____ /_____	Vengativo
Justo	_____ /_____	Arbitrario
Leal	_____ /_____	Egoísta
Manso	_____ /_____	Iracundo
Modesto	_____ /_____	Orgulloso
Optimista	_____ /_____	Pesimista
Precavido	_____ /_____	Temerario
Religioso	_____ /_____	Materialista
Sincero	_____ /_____	Mentiroso
Sobrio	_____ /_____	Juerguista
Tacaño	_____ /_____	Derrochador
Testarudo	_____ /_____	Pusilánime
Tolerante	_____ /_____	Intolerante
Valiente	_____ /_____	Cobarde

Descripción del aventurero

Eventos de trasfondo

EQUIPAMIENTO

PESO TOTAL 0,0

CARGADO POR EL PERSONAJE

OBJETO	CAR	OBJETO	CAR	OBJETO	CAR

TOTAL : 0

ROPA

OTROS

OBJETO	CAR	OBJETO	CAR	OBJETO	CAR

TOTAL : 0

CARGADO POR MONTURA

OBJETO	CAR	OBJETO	CAR	OBJETO	CAR

PESO QUE PUEDE CARGAR SIN PENALIZACIÓN / CAR MÁXIMA : /

CAR TOTAL LLEVADA POR EL ANIMAL : 0

CAR TOTAL DEL AVENTURERO + PESO DEL AVENTURERO EN CAR + CAR TOTAL LLEVADA POR EL ANIMAL =

DINERO

MONEDA	CANTIDAD / CAR
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
TOTAL :	/ 0

MONEDA	VALOR EN MONEDAS DE PLATA	CANTIDAD DE MONEDAS EQUIVALENTE A 1 CAR
Bolg troll	0,01	35
Contante / Navar	0,1	176
Ducado de oro / Corona de oro	20	98
Ducado sentanos	1	504
Gremial sartarita	1	176
Imperial de plata seshnelano	1	176
Lunar imperial	1	176
Moneda de cobre	0,1	176
Moneda de oro	12	140
Moneda de plata / Penique	1	176
Moneda kralorelana	0,1	129
Rueda de oro dara happana	20	98
Trozo de plomo	0,02	90

Nombre e información

Características, atributos y localizaciones

				D20	Loc.	PA	Puntos de Golpe
FUE		MD		19 - 20	Cabeza		
CON		RC		16 - 18	Brazo I.		
TAM		Mov.		13 - 15	Brazo D.		
DES		AC		10 - 12	Pecho		
INT		MR		7 - 9	Abdomen		
POD		PS		4 - 6	Pierna I.		
CAR		ME		1 - 3	Pierna D.		

Habilidades

Habilidad	↓ ↑	%	Habilidad	↓ ↑	%
Aguante					
Evadir					
Músculo					
Voluntad					

PM y Tenacidad

Daño espiritual: _____

Estilos de Combate

Nombre	Rasgo	↓ ↑	%

Armas y escudos

Nombre	Daño	MD[1]	Tam/ Pot[1]	Tam Proy.[1]	Alcance/ Distancia[1]	Rec[1]	PA	PG total/actual
								/
								/
								/
								/
								/

Rasgos y efectos

(1): Arma de proyectiles

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada : (-) Impedimenta : (-) Armadura

Nombre e información

Características, atributos y localizaciones

				D20	Loc.	PA	Puntos de Golpe
FUE		MD		19 - 20	Cabeza		
CON		RC		16 - 18	Brazo I.		
TAM		Mov.		13 - 15	Brazo D.		
DES		AC		10 - 12	Pecho		
INT		MR		7 - 9	Abdomen		
POD		PS		4 - 6	Pierna I.		
CAR		ME		1 - 3	Pierna D.		

Habilidades

Habilidad	↓ ↑	%	Habilidad	↓ ↑	%
Aguante					
Evadir					
Músculo					
Voluntad					

PM y Tenacidad

Daño espiritual: _____

Estilos de Combate

Nombre	Rasgo	↓ ↑	%

Armas y escudos

Nombre	Daño	MD[1]	Tam/ Pot[1]	Tam Proy.[1]	Alcance/ Distancia[1]	Rec[1]	PA	PG total/actual
								/
								/
								/
								/
								/

Rasgos y efectos

(1): Arma de proyectiles

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada : (-) Impedimenta : (-) Armadura

RQ6 · Ficha de PNJ humanoide · 2014

Nombre e información

Características y atributos

FUE		MD	
CON		RC	
TAM		Mov.	
DES		AC	
INT		MR	
POD		PS	
CAR		ME	

D20	Loc.	PA	Puntos de golpe

Habilidades

Habilidad	↓	↑	%	Habilidad	↓	↑	%
Aguante							
Evadir							
Músculo							
Voluntad							

PM y tenacidad

Daño espiritual: _____

Estilos de combate

Nombre	Rasgo	↓	↑	%

Armas y escudos

Nombre	Daño	MD[1]	Tam/ Pot[1]	Tam Proy.[1]	Alcance/ Distancia[1]	Rec[1]	PA	PG total/actual
								/
								/
								/
								/
								/

Rasgos y efectos

(1): Arma de proyectiles

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada : (-) Impedimenta : (-) Armadura RQ6 · Ficha de PNJ no humanoide · 2014

Nombre e información

Características y atributos

FUE		MD	
CON		RC	
TAM		Mov.	
DES		AC	
INT		MR	
POD		PS	
CAR		ME	

D20	Loc.	PA	Puntos de golpe

Habilidades

Habilidad	↓	↑	%	Habilidad	↓	↑	%
Aguante							
Evadir							
Músculo							
Voluntad							

PM y tenacidad

Daño espiritual: _____

Estilos de combate

Nombre	Rasgo	↓	↑	%

Armas y escudos

Nombre	Daño	MD[1]	Tam/ Pot[1]	Tam Proy.[1]	Alcance/ Distancia[1]	Rec[1]	PA	PG total/actual
								/
								/
								/
								/
								/

Rasgos y efectos

(1): Arma de proyectiles

↓: Hab. Pifiada ↑: Hab. Entrenada : (-) Impedimenta : (-) Armadura RQ6 · Ficha de PNJ no humanoide · 2014