DUNGEONS & DRAGONS®

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL | TRASFONDO | NOMBRE DEL JUGADOR

RAZA | ALINEAMIENTO | PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURÍA

CARISMA

BONIF. COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ___ FUE
- ___ INT
- ___ DES
- ___ SAB
- ___ CON
- ___ CAR

HABILIDADES

- ___ Acrobacias
- ___ Atletismo
- ___ Conocimiento Arcano
- ___ Engaño
- ___ Historia
- ___ Interpretación
- ___ Intimidación
- ___ Investigación
- ___ Juego de Manos
- ___ Medicina
- ___ Naturaleza
- ___ Percepción
- ___ Perspicacia
- ___ Persuasión
- ___ Religión
- ___ Sigilo
- ___ Supervivencia
- ___ Trato con Animales

COMPETENCIAS Y LENGUAJES

Armadura: ◯ Ligera ◯ Media ◯ Pesada ◯ Escudo

Armas: ◯ Simple ◯ Marcial

PERCEPCIÓN PASIVA

SENTIDOS

CLASE DE ARMADURA

RESISTENCIAS E INMUNIDADES

PG. MÁXIMOS

ACTUALES | TEMPORALES

PUNTOS DE GOLPE

TOTAL | USADOS | TOTAL | USADOS

___ d6 ___ ___ d10 ___

___ d8 ___ ___ d12 ___

DADOS DE GOLPE

FALLOS SALV. MUERTE

INICIATIVA

NORMAL | OTRAS

VELOCIDAD

EXPERIENCIA

ENTRENAMIENTO

CA SIN ARMADURA

DESTINO ◯◯◯

INSPIRACIÓN ◯◯◯

APTITUD MÁGICA

CD SALVACIÓN CONJUROS

BONO ATAQUE CONJUROS

ACCIONES

ACCIÓN	TIPO

ATAQUES Y CONJUROS

ATAQUE	BONO	DAÑO / TIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

NIVEL	ATRIBUTO / RASGO	DETALLES

say gex?
Si ✔
No

APARIENCIA

RECUERDOS

Edad
Altura
Peso
Característica Distintiva
Motivación
Hábito

DETALLES

BÚSQUEDA PERSONAL

FAMILIA

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE	5	4	3	2	1
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○

CARGAS DE OBJETOS

NOMBRE	20	12	10	8	6	4	1
	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○

USOS Y DADOS DE MUNICIÓN

RACIONES ○○○○○

ODRE ○○○○○

ESPACIOS DE INVENTARIO

COBRE

PLATA

ORO

EQUIPO

OBJETO	VOLUMEN	CANTIDAD	MUESCAS	OBJETO	VOLUMEN	CANTIDAD	MUESCAS

CANSANCIO

	NIVEL	EFECTO
○	1	-2 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
○	2	-4 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
○	3	-6 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
○	4	-8 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
○	5	-10 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento
○	6	Muerte

ESTRÉS

○ **20** Gana una nueva Aflicción
○ **30** Gana una nueva Aflicción
○ **35** Gana una nueva Aflicción
○ **40** Alcanza tu Punto de Ruptura

PUNTOS DE RUPTURA

DETALLE	TRATADA
	○
	○
	○
	○
	○
	○

HERIDAS

DETALLE	TRATADA
	○
	○
	○
	○
	○
	○

LESIONES PERMANENTES

AFLICCIONES

	NOMBRE	EFECTO
○	Temeroso	Desventaja: pruebas de SAB
○	Letárgico	+1 de cansancio hasta perderlo
○	Masoquista	Desventaja: pruebas de CON
○	Irracional	Desventaja: pruebas de INT
○	Paranoico	Velocidad reducida a la mitad
○	Egoísta	Desventaja: pruebas de CAR
○	Pánico	Desventaja: pruebas de DES
○	Desesperación	Desventaja: pruebas de FUE
○	Obsesión	Desventaja: tiradas de ataque
○	Ansiedad	Desventaja: pruebas de Estrés
○	Hipocondríaco	PG máximos reducidos a la mitad
○	Narcisista	Desventaja: pruebas de atributo
○	Poderoso	+2 a las tiradas de daño
○	Enfocado	+2 a las tiradas de ataque
○	Entregado	+2 clase de armadura
○	Agudo	Ventaja: pruebas de INT
○	Perceptivo	Ventaja: pruebas de SAB
○	Valiente	Ventaja: pruebas de CAR

CONDICIONES DE SUPERVIVENCIA

HAMBRE	SED	SUEÑO	TEMPERATURA	EFECTO
○ Cebado	○ Saciado	○ Energizado	○ Perfecta	○ -1 Cansancio
○ Bien alimentado	○ Refrescado	○ Descansado	○ Confortable	
○ Ok	○ Ok	○ Ok	○ Ok	
○ Angurriento	○ Seco	○ Cansado	○ Notable	
○ Hambriento	○ Sediento	○ Adormecido	○ Incómoda	
○ Voraz	○ Reseco	○ Somnoliento	○ Abrumadora	○ +1 Cansancio
○ Famélico	○ Deshidratado	○ Apenas consciente	○ Insoportable	○ +1 Cansancio

Nombre ○
Descripción

OBJETO MÁGICO

Nonbre ○
Descripción

OBJETO MÁGICO

Nombre ○
Descripción

OBJETO MÁGICO

Nombre ○
Descripción

OBJETO MÁGICO

PROPIEDADES

ESTADOS

○ **AGARRADO**
Tu velocidad es 0 y no puede aumentar por encima de ese valor. Este estado termina si quien te agarra queda incapacitado. Este estado termina si algún efecto aleja de ti a la criatura que te está agarrando.

○ **APRESADO**
Tu velocidad es 0 y no puede aumentar por encima de ese valor. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja y tus ataques tienen desventaja. Tienes desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

○ **ASUSTADO**
Tienes desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras puedas ver a la fuente de tu miedo. No puedes acercarte a la fuente de tu miedo voluntariamente.

○ **ATURDIDO**
Estás incapacitado, no puedes moverte y solo puedes hablar de forma entrecortada. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

○ **CEGADO**
No puedes ver y fallas automáticamente todas las pruebas que requieran la vista. Tienes desventaja en tus ataques y los enemigos tienen ventaja en sus ataques contra ti.

○ **DERRIBADO**
Estás en el suelo, solo puedes arrastrarte a menos que te levantes. Tienes desventaja en las tiradas de ataque. Tus enemigos tienen ventaja en los ataques a 5 pies o menos. Sin embargo, tienen desventaja en los ataques a distancia.

○ **ENSORDECIDO**
No puedes oír y fallas automáticamente todas las pruebas que requieran el oído.

○ **ENVENENADO**
Tienes desventaja en las pruebas de ataque y pruebas de característica.

○ **HECHIZADO**
No puedes atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien te hechizó. Quién te hechizó tiene ventaja en las tiradas sociales contra ti.

○ **INCAPACITADO**
No puedes llevar a cabo acciones ni reacciones.

○ **INCONSCIENTE**
Estás incapacitado, no puedes moverte o hablar y no eres consciente de tu entorno. Dejas caer cualquier cosa que estés sujetando y caes derribado. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Los ataques contra ti tienen ventaja. Cualquier ataque que te impacte es crítico si el atacante está a 5 pies de ti.

○ **INVISIBLE**
Eres imposible de ver sin magia o sentidos especiales. En lo que a esconderse respecta, se considera que estás en una zona muy oscura, aunque se te puede detectar si haces ruido o por si dejas huellas. Los ataques contra ti tienen desventaja y tus ataques tienen ventaja.

○ **MORIBUNDO**
Estás incapacitado, no puedes moverte y solo puedes decir dos palabras por turno. Caes al suelo y sueltas lo que estuvieras sosteniendo. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja. Cualquier ataque que te impacte es crítico si el atacante está a 5 pies de ti.

○ **PARALIZADO**
Estás incapacitado, no puedes moverte ni hablar. Fallas automáticamente las salvaciones de Fuerza y Destreza. Los ataques contra ti tienen ventaja. Todos los ataques que te impacten son críticos si el atacante está a 5 pies o menos.

○ **PETRIFICADO**
Te has transformado, junto con todos los objetos no mágicos que llevabas encima o llevases puestos, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Tu peso se multiplica por diez y dejas de envejecer. Estás incapacitado, no puedes moverte o hablar y no eres consciente de tu entorno. Fallas automáticamente las salvaciones de Fuerza y Destreza. Los ataques contra ti tienen ventaja. Tienes resistencia contra todo el daño. Eres inmune al veneno y la enfermedad. Sin embargo, cualquier enfermedad o veneno que ya estuviera presente en tu cuerpo queda suspendido, pero no neutralizado.

CLASE LANZADORA DE CONJUROS

APTITUD MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN DE CONJUROS

BONIFICADOR DE ATAQUE DE CONJUROS

AGOTAMIENTO MÁGICO

0 TRUCOS

1

NIVEL DE CONJURO

ESPACIOS TOTALES

ESPACIOS GASTADOS

PREPARADO

NOMBRE DEL CONJURO

2

3

4

5

6

7

8

9

CONJUROS CONOCIDOS

CLASE LANZADORA DE CONJUROS

APTITUD MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN DE CONJUROS

BONIFICADOR DE ATAQUE DE CONJUROS

LIBRO DE HECHIZOS

NIVEL	HECHIZO	DETALLES	ESCUELA	TIEMPO DE LANZAMIENTO	ALCANCE	COMPONENTES	DURACIÓN	FUENTE

CLASE LANZADORA DE CONJUROS

APTITUD MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN DE CONJUROS

BONIFICADOR DE ATAQUE DE CONJUROS

NOMBRE DEL CONJURO

ÁREA
DURACIÓN
DISTANCIA

NOMBRE DEL CONJURO

NOMBRE DEL CONJURO

CLASE LANZADORA DE CONJUROS

APTITUD MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN DE CONJUROS

BONIFICADOR DE ATAQUE DE CONJUROS

NOMBRE DEL CONJURO

NOMBRE DEL CONJURO

NOMBRE DEL CONJURO

ÁREA
DURACIÓN
DISTANCIA