

Personaje _____
 Alineamiento _____ Raza _____ Clase _____ Nivel _____
 Jugador _____ Familia/clan _____
 Tierra natal _____ Dios protector _____
 Señor/patrón _____ Clase social _____
 Apariencia _____ Fecha de nacimiento _____ Orden de nacimiento _____ N° de hermanos _____
 Sexo _____ Edad _____ Altura _____ Peso _____ Ojos _____ Pelo _____ Mano hábil _____
 Historia familiar _____ Apariencia _____
 Rasgos y defectos _____



Hoja de pejeta

BASE %

FUErza
DEStreza
CONStitución
INTEligencia
SABiduría
CARisma
ASPecto
HONor

CARACTERÍSTICAS

Ajuste a dar	Ajuste al daño	Peso trasp.	Peso máxim.	Abrir Puertas	Doblar barras/ levantar verjas
Ajuste Defensivo		Ajuste a la reacción		Ajuste para ataques a distancia	
Ajuste a los PG	Shock de sistema	Supervivencia a la resurrec.	Salvar vs. venenos	Inmunidad a enfer/alcoh.	Regener. curación
N° máx. de idiomas	Nivel máx. de conjuros	Capacidad aprendizaje	N° máx. de conjuros/nivel	Inmunidad a las ilusiones	Probabilidad de fallo conj.
Ajuste a la Defensa mágica		Conjuros Bonificados	Probabilidad de fallo conj.	Inmunidad a conjuros	Probabilidad de mejora
N° máx. de allegados		Base de lealtad		Ajuste a la reacción	

MOVIMIENTO

Tasa Base
 Sin estorbo _____
 Ligero () _____
 Moder. () _____
 Pesado () _____
 Severo () _____
 Trote (x2) _____
 Correr (x3) _____
 Correr (x4) _____
 Correr (x5) _____

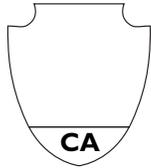
TIRADAS DE SALVACIÓN

paralización, muerte mágica, veneno _____
 bastón, cetro vara o varita _____
 hackansia, hackfrenesí, paralización o polimorfización _____
 arma de aliento _____
 disculpas _____
 conjuro _____
 Modificador Para salvar _____

Melé a dar / a daño _____

BASE TEMP.

ARMADURA



CA ajustada Tipo de armadura (piezas)
 Sorprendido _____
 Sin escudo _____
 Por la espalda _____
 Defensas _____

Puntos de golpe de la armadura

 Puntos de golpe del escudo

PUNTOS DE GOLPE Ajuste por CON: _____
 DG: _____
Heridas

COMBATE

Arma	Ajuste mág.	Alcances	Velocidad	Tipo	Peso	Daño por tamaño del blanco D/P/M/G/E	Ajuste a dar por armadura del enemigo

Ataques especiales _____

Munición: _____

Talentos _____

Habilidades y competencias	
(/)	(/)
(/)	(/)
(/)	(/)
(/)	(/)
(/)	(/)
(/)	(/)
(/)	(/)
(/)	(/)
(/)	(/)
(/)	(/)

Certifico que este personaje es apto para torneos según las normas de la HMA

Máster: _____

N° de filiación de la HMGMA _____

N° de revisión: _____

