

EXPLICACIÓN DE LA HOJA DE PERSONAJE

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Anota aquí tus Atributos y Habilidades. Tus Atributos vienen determinados por el **Arquetipo** que elijas.

Tus Habilidades pueden tener tanto **Entrenamiento** como **Concentración**, desde el nivel 1 al 3. Cada nivel de Entrenamiento añade un dado a tu reserva de dados para Pruebas, cada nivel de Concentración añade +1 a un solo dado. Más información sobre Entrenamiento y Concentración en la página 78.

Tu **Alerta Natural** representa tu percepción inherente del mundo que te rodea. Es igual a **Mente** más cualquier nivel de Entrenamiento en **Alerta**, con el total dividido por dos.

TALENTOS

Los **Talentos** (página 82) son las habilidades únicas, trucos y peculiaridades que has aprendido a lo largo de tu vida. Tu Arquetipo incluye un Talento Básico y te da una serie de Talentos entre los que elegir. A medida que avanzas, puedes gastar PX para aprender más Talentos.

METAS Y CONEXIONES

Las **Metas** son las ambiciones de tu personaje en la vida. Las Metas a corto plazo son cosas que puede lograr en un futuro próximo: un día, una semana, quizá un mes. Las Metas a Largo Plazo representan algo que tu personaje espera conseguir en un futuro lejano - en el transcurso de semanas, meses o toda su vida. Ganarás PX si consigues tus objetivos.

Las **Conexiones** son fragmentos de historia y experiencias compartidas que te unen a uno o más miembros del grupo. La tabla de Conexiones de la página 36 presenta una lista de ejemplos de Conexiones, pero puedes crear las tuyas propias.

CAPACIDADES DE COMBATE

Aquí es donde anotas tus habilidades de combate, incluyendo **Cuerpo a Cuerpo**, **Precisión**, **Defensa**, **Iniciativa** y **Armadura**. Esta sección también incluye un recordatorio para el ND de Ataque cuando se compara el Cuerpo a Cuerpo o la Precisión con la Defensa.

También puedes utilizar esta sección para hacer un seguimiento de tu **Coraje** y **Dureza** actuales y totales.

Las reglas para calcular el Cuerpo a Cuerpo, la Precisión, la Defensa, la Iniciativa, la Dureza y el Coraje se encuentran en la página 38. La Armadura se encuentra en la página 104.

DETALLES PERSONALES

Aquí es donde rellenas los detalles personales de tu personaje, como su nombre, **Especie** (ver página 20), **Arquetipo** (ver página 44) y apariencia física.

PERSONAL DETAILS: ARQUETIPO, ESPECIE, EDAD, OJOS, PELO, ALTURA, PESO, NOMBRE DEL PERSONAJE, RASGOS DISTINTIVOS, EXP.

ATTRIBUTES: CUERPO, MENTE, ALMA. Skills include: ALERTA, ARCANOS, ARTIMAÑAS, ATLETISMO, CANALIZACIÓN, DESTREZA, DEVOCIÓN, DETERMINACIÓN, ENTRETENER, FABRICACIÓN, FORTALEZA, HAB. BALÍSTICA, HAB. CON ARMAS, INTIMIDACIÓN, MEDICINA, NATURALEZA, PODER, REFLEJOS, SABER, SIGILO, SUPERVIVENCIA, TRATO CON BESTIAS.

TALENTOS: ALERTA NATURAL

COMBAT ABILITIES: HABILIDADES DE COMBATE (EXTRAORDINARIO, EXCELENTE, MUY BUENO, BUENO, COMÚN, MEDIOCRE), ND DEL ATAQUE, INICIATIVA, CORAJE, ARMADURA, DUREZA, HERIDAS.

ATAQUES: ARMA, RESERVA, CONCEN., DAÑO, RASGOS.

HERIDAS: Registro de heridas con campos para Actual y Total.

LEGEND: Alerta-Awareness, Arcanos-Arcana, Artimañas-Guide, Atletismo-Athletics, Canalización-Channelling, Destreza-Dexterity, Devoción-Devotion, Entretener-Entertain, Determinación-Determination, Fabricación-Crafting, Fortaleza-Fortitude, Hab. Balística-Ballistic Skill, Hab. con Armas-Weapon Skill, Intimidación-Intimidation, Intuición-Intuition, Medicina-Medicine, Naturaleza-Nature, Poder-Might, Reflejos-Reflexes, Sigilo-Stealth, Supervivencia-Survival, Teología-Theology, Trato con Bestias-Beast Handling.

ATAQUES

Aquí es donde listas tus diferentes ataques. Indicas el arma, tu reserva total de dados de ataque, cualquier Concentración que tengas para modificar los resultados, el Daño que inflige el arma y cualquier Rasgo que tenga el arma.

La lista de armas y Rasgos se encuentra en la página 102. Las reglas para resolver Ataques e infligir Daño se encuentran en la página 145.

HERIDAS

Este es tu registro de Heridas. Para calcular tus Heridas, suma Cuerpo + Mente + Alma y divide el resultado por dos, redondeando hacia arriba. El resultado es la cantidad de espacios que tienes en tu registro. Los espacios restantes deben rellenarse. A medida que sufras Heridas, irás rellenando espacios en tu track. Cuando todos los espacios estén llenos y sufras una Herida, estarás Herido de Muerte. Para más información, véase la página 151.

TRASERA DE LA HOJA DE PERSONAJE

The form is divided into several sections:

- RETRATO:** A large box for drawing or pasting a character image.
- TRASFONDO:** A large area for writing background information.
- NOTAS:** A column for notes.
- EQUIPO:** A list of body parts (CABEZA, CAPA, ARMOadura, MANO L., MANO D., BRAZOS, BOTAS, JOYERIA, OTROS) with a diamond marker for equipment.
- OTRO EQUIPAMIENTO:** A section for other equipment.
- MONEDAS:** A section for tracking currency (GOTAS, VIALES, AMPOLLAS).
- HECHIZOS & MILAGROS:** A table with columns for NOMBRE, ND, OBJETIVO, ALCANCE, DURACION, and EFECTO.

RETRATO, TRASFONDO Y NOTAS

Aquí puedes dibujar a tu personaje (o subir una imagen si utilizas una hoja de personaje digital), tomar notas sobre sus antecedentes y su historia, y llevar un registro de la información importante.

EQUIPO Y MONEDAS

En Equipo (página 99) anotas lo que lleva puesto tu personaje y las armas que lleva. También puedes llevar un registro de cualquier otro equipamiento que pueda tener, ya sea en su persona o almacenado.

Las Ciudades de Sigmar utilizan Aqua Ghyranis como moneda, que se mide en gotas, esferas y ampollas. Para más información sobre Aqua Ghyranis, consulta la página 100.

HECHIZOS Y MILAGROS

Si tu personaje tiene los Talentos de *Hechicería* o *Bendecido*, tendrás un número de hechizos o Milagros que conoces. Puedes registrarlos aquí. Puedes encontrar información sobre Hechicería y una lista de hechizos en la página 265, y sobre Milagros en la página 93.

HOJA DE GRUPO

La hoja de Grupo debe dejarse en el centro de la mesa, a la vista de todos los jugadores.

FUEGOALMA Y DETALLES DEL GRUPO

El total de **Fuegoalma** es igual al número de jugadores, menos los personajes Forjados en la Tormenta. La casilla se puede utilizar para colocar fichas para controlar la reserva compartida de Fuegoalma, como las que se encuentran en el *Set de Inicio* de Soulbound. Para más información sobre Fuegoalma, ver página 131.

El grupo también puede elegir un nombre, y debe enumerar los miembros del grupo.

METAS, ALIADOS, ENEMIGOS Y RECURSOS

Aquí puedes anotar las **Metas** de Grupo a Corto y Largo plazo, así como cualquier aliado o enemigo que hayas hecho en el transcurso de tus aventuras. También puedes llevar un registro de los recursos compartidos por el grupo.

RUMORES, MIEDOS, AMENAZAS Y PERDICIÓN

A medida que explores, te encontrarás con **Rumores**. Algunos pueden resultar no ser nada. Pero otros pueden crecer, extendiendo el **Miedo** por las Ciudades de Sigmar, antes de convertirse en una **Amenaza** para la gente que vive allí. Cuando un Miedo se convierte en Amenaza, la Perdición aumenta en 1, por lo que es mejor detener una Amenaza antes de que se convierta en un problema.

La duda, el egoísmo y el miedo son lo que una vez llevó a los reinos al borde de la destrucción e inauguró la Era del Caos. Este temor invasor está representado por la **Perdición**. La perdición refleja la creciente inquietud y tensión del mundo. Algunas criaturas también obtienen bonificaciones en función del nivel de Perdición. Para más información sobre la Perdición, consulta la página 133.

The group sheet form includes:

- NOMBRE DEL GRUPO:** A field for the group name.
- MIEMBROS:** A list for group members.
- USAR FUEGOALMA:** A section with rules for using Fuegoalma.
- RESERVA DE FUEGOALMA:** A large box for tracking the group's shared Fuegoalma reserve.
- METAS A CORTO PLAZO:** A section for short-term goals.
- ALIADOS:** A section for allies.
- RECURSOS:** A section for resources.
- METAS A LARGO PLAZO:** A section for long-term goals.
- ENEMIGOS:** A section for enemies.
- RUMORES:** A section for rumors.
- MIEDOS:** A section for fears.
- RASGOS:** A section for scars.
- PERDICIÓN:** A section with a scale from 1 to 10 and icons representing the level of corruption.