

EL ANILLO ÚNICO

Nombre Zull

Cultura Enano

Nivel de vida Rico

Bendición cultural Temible

Ocupación Guardian

Debilidad ante la Sombra Atracción del poder

- RASGOS -

Especialidades Fumar, Recorrer subterráneos, Saber de la sombra

Rasgos distintivos Endurecido y Fiero

- ATRIBUTOS -

Cuerpo **7** 8 favorito

Corazón **3** 5 favorito

Mente **4** 5 favorito

- HABILIDADES COMUNES -

Impresionar	□□□□□□	Inspirar	□□□□□□	Persuadir	□□□□□□
Atletismo	■□□□□□	Viajar	■□□□□□	Sigilo	■□□□□□
Alerta	■□□□□□	Perspicacia	□□□□□□	Buscar	■□□□□□
Explorar	□□□□□□	Curar	■□□□□□	Cazar	■□□□□□
Cantar	■□□□□□	Cortesía	■□□□□□	Acertijos	■□□□□□
Oficio	■□□□□□	Guerrear	■□□□□□	Saber	■□□□□□

- HABILIDADES DE ARMAS -

Hachas	■□□□□□	Daño	8	Filo	10	Herida	18	Imp.	3
Esp Corta	■□□□□□	Daño	5	Filo	10	Herida	14	Imp.	1
Daga	■□□□□□	Daño	3	Filo	12	Herida	12	Imp.	0
	□□□□□□	Daño		Filo		Herida		Imp.	

- RECOMPENSAS -

- VIRTUDES -

Resistencia +2 Aguante

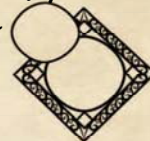
- EQUIPO -

Armas Piqueta	Imp.	16
Armadura Cota de Mallas	Imp.	6
Escudo	Imp.	
Cubre cabeza	Imp.	

Aguante
Puntuación inicial **33**
22
Fatiga

Esperanza
Puntuación inicial **11**
Sombra

Experiencia
Total



Valor



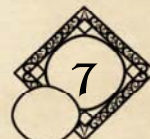
Sabiduría



- GRUPOS DE HABILIDADES -

personalidad	◆◆◆◆
movimiento	◆◆◆◆
percepción	◆◆◆◆
supervivencia	◆◆◆◆
costumbres	◆◆◆◆
vocación	◆◆◆◆

Daño



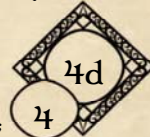
A distancia

Parada



Escudo

Armadura



Cubre cabezas

Cansado (X)

Desanimado (X)

Herido (X)

Guía _____

Explorador _____

Cazador _____

Vigía _____

Foco de comunidad _____

Santuarios _____

Mecenas _____

[illegible]