



50 BRAZAS

Jugador:

Nombre Pj: John "Nudillos" Low

Raza: Humano

Arquetipo: Pirata

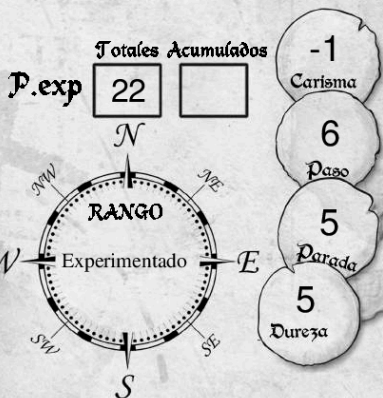
Sexo: Varón Edad: 30

Peso: 68 kg Altura: 170 cm

Nacionalidad: Inglés



ATRIBUTOS



Fuerza

Vigor

Agilidad

Astucia

Espíritu

HABILIDADES

Apostar (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12		Nadar (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12	
Cabalgar (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12		Navegar (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12	
Callejear (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12		Notar (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12	
Conducir (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12		Pelear (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12	
Conoc: Leng. Masaquiani (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12		Persuadir (Espíritu)	d4 d6 d8 d10 d12	
Conoc: Humano (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12		Provocar (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12	
Conoc: (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12		Rastrear (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12	
Conoc: (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12		Reparar (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12	
Disparar (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12		Sanar (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12	
Forzar Cerraduras (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12		Sigilo (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12	
Intimidar (Espíritu)	d4 d6 d8 d10 d12		Supervivencia (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12	
Investigación (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12		Trepar (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12	
Lanzar (Agilidad)	d4 d6 d8 d10 d12		Hechicería (Astucia)	d4 d6 d8 d10 d12	



RASGOS RACIALES

Masaquani: Los humanos aprenden masaquani con gran facilidad, tras apenas unos meses viviendo en Caribdis. Esto les permite entender conversaciones normales, pero no duplicar acentos regionales. Comienzan con d6 en lengua masaquani.

Ventaja gratuita: los humanos comienzan el juego con una ventaja gratuita.

DESVENTAJAS

- DERROCHADOR (m):

Doblas el costo al irte de juerga.

- HÁBITO: Alcohólico (M):

Tirada de fatiga cada día que no cumplas tu adicción.

-1 en carisma.

VENTAJAS

- SENTIR EL VIENTO.

Comprendes de forma casi natural el aire y los vientos. Eres capaz de notar cambios en el clima y la dirección del viento mucho antes de que se produzcan. Si estás al timón ganas +2 en Navegar durante la fase de contacto entre buques para dejar atrás o capturar.

- TRUCO SUCIO.

En el combate no tienes escrúpulos, haces cualquier cosa para ganar, empleas trucos de todo tipo. Añade +2 a todas las tiradas de maniobra de combate truco.

EQUIPO

Objeto

Peso

- 65 piezas de a ocho.

PESO TOTAL: PESO MÁXIMO:

PENALIZACIÓN POR PESO

Arma	Alc.	Daño	CdF	Munic	P.A.	Notas
2 espadas		FUE+d6				
1 daga		FUE+d4				
1 pistola	10/20/40	2d6+1	1	1		Recarga 2
Sobrecargar el arma: doblar la cantidad de pólvora. Añade 1d6 al daño. Un resultado de 1 en Disparar (d salvaje o natural) el arma explota y 3d6 daño al usuario.						

Arma	Alc.	Daño	CD	Munic	P.A.	Notas
2 espadas		FUE+d6				
1 daga		FUE+d4				
1 pistola	10/20/40	2d6+1	1	1		Recarga 2

Sobrecargar el arma: doblar la cantidad de pólvora. Añade 1d6 al daño. Un resultado de 1 en Disparar (d salvaje o natural) el arma explota y 3d6 daño al usuario.

Arma

Munición

[illegible]

Armadura: **Protección:**

Notas:

Heridas!

Fatiga!

[illegible]

Hechizo

Elemento


Rango

P.P

PUNTOS DE PODER GASTADOS

PUNTOS DE PODER

BOY IN



BOJIN

HERIDAS PERMANENTES:



Arma	Alc.	Daño	CdF	Munic	P.A.	Notas
Pistola	10/20/40	2d6+1	1	1		Recarga 2
Espada		FUE+d6				
Sobrecargar el arma: doblar la cantidad de pólvora. Añada un d6 al daño. Un resultado de 1 en Disparar (d salvaje o natural) el arma explota y 3d6 de daño al usuario.						

Espada	FUE+d6
--------	--------

Sobrecargar el arma: doblar la cantidad de pólvora. Añade un d6 al daño. Un resultado de 1 en Disparar (d salvaje o natural) el arma explota y 3d6 de daño al usuario.

Arma

Munición

[illegible]

Armadura: Cuero

Protección: +1

Notas:



-1

2



INC!



-1

Fatigue:

[illegible]

Hechizo

Elemento

Rango

P.P

PUNTOS DE PODER GASTADOS

PUNTOS DE PODER



BOTIN



HERIDAS PERMANENTES:



50 BRAZAS

Jugador: _____
Nombre Pj: Huk
Raza: Grael
Arquetipo: Ballenero
Sexo: Varón Edad: 30 años
Peso: 180kg Altura: 150cm
Nacionalidad: Arfk



ATRIBUTOS

Totales Acumulados

P.exp 22

RANGO: Experimentado

Carisma: 0
Paso: 3
Parada: 6
Dureza: 8

Fuerza	d4	d6	d8	d10	d12	Bono
Vigor						
Agilidad						
Astucia						
Espíritu						

HABILIDADES

Apostar (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Cabalgar (Agilidad)					
Callejear (Astucia)					
Conducir (Agilidad)					
Conoc: Caribdus (Astucia)					
Conoc: Profesión (ballenero) (Astucia)					
Conoc: (Astucia)					
Conoc: (Astucia)					
Disparar (Agilidad)					
Forzar Cerraduras (Agilidad)					
Intimidar (Espíritu)					
Investigación (Astucia)					
Lanzar (Agilidad)					
Nadar (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Navegar (Agilidad)					
Notar (Astucia)					
Pelear (Agilidad)					
Persuadir (Espíritu)					
Provocar (Astucia)					
Rastrear (Astucia)					
Reparar (Astucia)					
Sanar (Astucia)					
Sigilo (Agilidad)					
Supervivencia (Astucia)					
Trepar (Agilidad)					
Hechicería (Astucia)					



RASGOS RACIALES

- Anfibio: Buceas conteniendo la respiración durante largos periodos. Sufres un nivel de Fatiga por cada 15 minutos.
 - Fuerte.
 - Grasa: +1 armadura natural.*
 - Lento: Paso 4 (tú 3 por cojo).
 - Manazas: No estás mentalmente preparado para manejar armas avanzadas (ballestas, pistolas...). -2 en su uso.
 - Tamaño: +1 en Dureza.*
- (*) Valores ya incluidos en la Dureza del personaje.

EQUIPO

Objeto Peso

- 249 piezas de a ocho.

DESVENTAJAS

- COJO (M): Paso 3
Correr d4
- INDISCRETO (m): a veces eres algo imprudente en tus comentarios. Suelen pensar después de hablar, casi nunca antes.

VENTAJAS

- NERVIOS DE AGERO: Has aprendido a luchar incluso cuando el dolor es insopor table. Ignoras el primer punto de penalización por heridas.

PENALIZACIÓN POR PESO

PESO TOTAL: _____ PESO MÁXIMO: _____

ARMAS

Arma	Alc.	Daño	CdF	Munic	P.A.	Notas
Bola grael		FUE+d10			Parada -1	12,5kg
Arpón	3/6/12	FUE+d6			Parada +1 (a dos manos)	

Arma

Munición

○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★
 ○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★
 ○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★
 ○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★
 ○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★

Armadura: Grasa Protección: +1

Notas: _____

Heridas!



-1



-2



-3

INC!



-2



-1

Fatiga!

HERIDAS PERMANENTES: _____

HECHIZOS

Hechizo Elemento Rango P.P

PUNTOS DE PODER GASTADOS

○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★
 ○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★
 ○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★
 ○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★
 ○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★○○○○★

PUNTOS DE PODER



BOFIN



ARMAS

Arma	Alc.	Daño	CdF	Munic	P.A.	Notas
Daga		FUE+d4				
Honda	4/8/16	FUE+d4				

Arma

Munición

○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★

Armadura: Cuero Protección: +1

Notas: _____

Heridas!



-1



-2



-3

INC!



-2



-1

Fatiga!

HERIDAS PERMANENTES: _____

HECHIZOS

Hechizo

Elemento

Rango

P.P

PUNTOS DE PODER GASTADOS

○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★

PUNTOS DE PODER



BOTIN



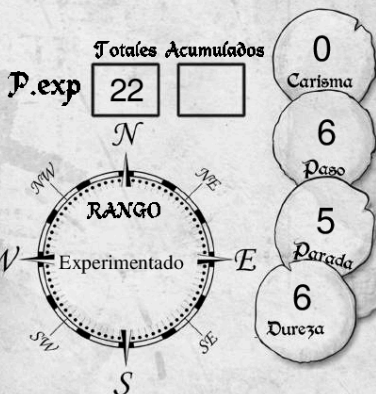


50 BRAZAS

Jugador: _____
 Nombre Pj: Valer
 Raza: Doreen
 Arquetipo: Pirata
 Sexo: Varón Edad: 35 años
 Peso: 73 Kg Altura: 175 cm
 Nacionalidad: Islas Látiqo



ATRIBUTOS



Fuerza

Vigor

Agilidad

Astucia

Espíritu

HABILIDADES

Apostar (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Cabalgar (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Callejear (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Conducir (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Conoc: <u>Masaquani</u> (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Conoc: <u>Caribbus</u> (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Conoc: _____ (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Conoc: _____ (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Disparar (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Forzar Cerraduras (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Intimidar (Espíritu)	d4	d6	d8	d10	d12
Investigación (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Lanzar (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12

Nadar (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Navegar (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Notar (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Pelear (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Persuadir (Espíritu)	d4	d6	d8	d10	d12
Provocar (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Rastrear (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Reparar (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Sanar (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Sigilo (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Supervivencia (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12
Trepar (Agilidad)	d4	d6	d8	d10	d12
Hechicería (Astucia)	d4	d6	d8	d10	d12

Bono



RASGOS RACIALES

- Anfibio: Vives tanto en tierra como en mar. Puedes bucear conteniendo la respiración durante 15 minutos. momento en el que sufrirá un nivel de FATIGA.
- Cazador marino: Eres un consumado cazador en el mar. Añades +2 en SIGILO y SUPERVIVENCIA mientras buceas.
- Enemigo racial: Los doreen odian a muerte a los Kehana. -4 en CARISMA cuando trates con ellos.
- Trofeo: Te enorgulleces de acercarte el máximo posible a tus objetivos antes de dar el golpe mortal. Cada vez que mates a un oponente con valores de Fuerza y Vigor al menos iguales a los tuyos sin emplear nada más grande que un cuchillo, ganas un BENI.

EQUIPO

Objeto

Peso

- 80 piezas de a ocho.
- Anillo de coral en la oreja (pertenece a tu hija).
- Cuerno (siempre lo llevas encima, pertenece al secuestrador/es de tu hija).

DESVENTAJAS

- TOZUDO (m)
- Eres un cabezota, siempre quieres tener la razón y nunca admites que te equivocas.
- OBSESIÓN (M)
- Tu obsesión es encontrar algún día a tu hija. Vives para ello.

VENTAJAS

- CON UN PAR
- No eres ambidiestro pero has aprendido a combatir usando dos armas (o las dos manos) a la vez. Con un arma en cada mano generas cada ataque por separado, ignorando la penalización de múltiples acciones.

PENALIZACIÓN POR PESO

PESO TOTAL: _____ PESO MÁXIMO: _____

ARMAS

Arma	Alc.	Dañó	CdF	Munic	P.A.	Notas
Cuchillo estilete		FUE+d4				
Cuchillo plano		FUE+d4				
Cuchillo doble hoja		FUE+d4				
Arco	12/24/48	2d6	1	Carcaj con 20 flechas		

Arma

Munición

○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★

Armadura: _____ Protección: _____

Notas: _____

Heridas!



-1



-2



-3

INC!



-2



-1

HERIDAS PERMANENTES: _____

Fatiga!

HECHIZOS

Hechizo

Elemento

Rango

P.P

PUNTOS DE PODER GASTADOS

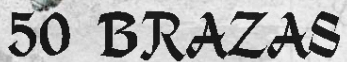
○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★

PUNTOS DE PODER



BOTIN





Bono

El diagrama muestra una rueda circular con un eje central y una flecha que apunta hacia el Norte (N). La rueda está dividida en cuatro cuadrantes por líneas diagonales. En cada cuadrante hay una zona sombreada y una zona blanca. Las etiquetas de los cuadrantes son:

- Nordeste (NE):** Carisma (zona sombreada), 0 (zona blanca).
- Sudeste (SE):** Dureza (zona sombreada), 5 (zona blanca).
- Suroeste (SW):** Paso (zona sombreada), 6 (zona blanca).
- Noroeste (NW):** Rango (zona sombreada), 5 (zona blanca).

En el centro de la rueda se encuentra el texto "Experimentado".

	d4	d6	d8	d10	d12	
Nadar (Agilidade)						<input type="text"/>
Navegar (Agilidade)						<input type="text"/>
Notar (Astúcia)						<input type="text"/>
Pelear (Agilidade)						<input type="text"/>
Persuadir (Espírito)						<input type="text"/>
Provocar (Astúcia)						<input type="text"/>
Rastrear (Astúcia)						<input type="text"/>
Reparar (Astúcia)						<input type="text"/>
Sanar (Astúcia)						<input type="text"/>
Sigilo (Agilidade)						<input type="text"/>
Supervivência (Astúcia)						<input type="text"/>
Trepar (Agilidade)						<input type="text"/>
Hechicería (Astúcia)						<input type="text"/>



- Acuático: Te mueves con libertad en el agua, de hecho puedes respirar bajo el mar. También puedes hablar y lanzar hechizos con normalidad.
- Deshidratación: Debes sumergirte bajo el agua al menos 1 hora cada 24. Por cada día sin sumergirte un nivel de fatiga hasta la incapacidad. Luego morirás
- Talento natural: Tienes un don natural para la magia elemental. Cuentas con 10 PP adicionales (ya incluidos en la ficha).

EQUIPO

Objeto	Peso
- 200 piezas de a ocho.	


- ENEMIGO (M)
Tienes un enemigo ahí fuera,
su nombre es Torquemada.
Clamas venganza por lo que
te hizo.

De igual forma estás siendo
buscado por Torquemada y
seguidores.

- TRASFONDO ARCANO
(MAGIA)

Eres un mago elemental del
aire.

PENALIZACIÓN POR PESO



PESO TOTAL: PESO MÁXIMO:

ARMAS

Arma	Alc.	Daño	CdF	Munic	P.A.	Notas
Cimitarra		FUE+d8				

Arma

Munición

○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★

Armadura: _____ Protección: _____

Notas: _____

Heridas!



-1



-2



-3

INC!



-2



-1

Fatiga!

HERIDAS PERMANENTES: _____

HECHIZOS

Hechizo	Elemento	Rango	P.P.
AMISTAD ANIMAL	Aire	Novato	Especial 3+doble valor tamaño

Duración: 10 minutos. Ornamentos: el mago se concentra y gesticula con las manos.

Permite comunicarse y guiar acciones de criaturas naturales con inteligencia animal. No funciona sobre criaturas conjuradas, mágicas o animales sobrenaturales. El coste depende

del tamaño: 3 + doble del valor del tamaño (si es superior a 0). Ver tabla de tamaños.

MANIPULACIÓN ELEMENTAL	Aire	Experimentado	3
------------------------	------	---------------	---

Duración: instantánea. Ornamentos: gestos con las manos, palabras arcanas.

El mago puede crear corrientes de aire. Su uso dependerá de la intención: ráfagas

de aire para mejorar la navegación, empujar objetos o adversarios...

TELEPATÍA	Experimentado	3
-----------	---------------	---

El mago puede transmitir un mensaje telepáticamente. El receptor debe estar a una distancia máxima de 1d100 metros. Si se trata de otro mago la conexión telepática ignora distancia.

20

PUNTOS DE PODER GASTADOS

○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★
 ○○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★○○○★

PUNTOS DE PODER



BOJIN

TABLA DE TAMAÑOS

- | | |
|----------------|--------|
| 1. Insecto |0 |
| 2. Ave pequeña |0 |
| 3. Ave mediana |1 |
| 4. Ave grande |2 |
| 5. Alacortante |3 |
| 6. Roc |4 |

