

NOMBRE

JUGADOR

EDAD

SEXO

CASA

DESCRIPCIÓN

CANCIÓN DE  
HIELO Y FUEGO

RANGO

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

PUNTOS DE DESTINO

AGILIDAD

BRIO

COMBATE  
CUERPO A CUERPO

CONOCIMIENTO

CONSTITUCIÓN

CURACIÓN

DISCRECIÓN

ENGAÑO

ESTATUS

GUERRA

IDIOMA

( )

INGENIO

PERCEPCIÓN

PERSUASIÓN

PICARESCA

PUNTERÍA

SUPERVIVENCIA

TRATO ANIMAL

VOLUNTAD

CUALIDADES (BENEFICIOS Y DESVENTAJAS)

PUNTOS DE FATIGA

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7

INTRIGA

DEFENSA EN INTRIGAS

COMPOSTURA

21 20 19 18 17 16 15  
14 13 12 11 10 9 8  
7 6 5 4 3 2 1

PERCEPCIÓN + ESTATUS + INGENIO

VOLUNTAD x 3

PUNTOS DE VICTORIA

FRUSTRACIONES

&lt; VOLUNTAD

-1D -2D -3D -4D -5D -6D -7D

COMBATE

DEFENSA EN COMBATE

SALUD

21 20 19 18 17 16 15  
14 13 12 11 10 9 8  
7 6 5 4 3 2 1AGILIDAD + BRIO + PERCEPCIÓN + BONIFICACIÓN  
DEFENSIVA - PENALIZACIÓN POR ARMADURA

CONSTITUCIÓN x 3

HERIDAS LEVES

&lt; CONSTITUCIÓN

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7

HERIDAS GRAVES

&lt; CONSTITUCIÓN -1

-1D -2D -3D -4D -5D -6D -7D

MOVIMIENTO

4 + CORRER / 2  
- IMPEDIMENTO / 3

CARRERA

(MOVIMIENTO x 4)  
- IMPEDIMENTO

ARMADURA

ARMADURA

PROTECCIÓN

PENALIZACIÓN

IMPEDIMENTO

ARMAS Y ATAQUES

ARMA / ATAQUE

DADOS DE HABILIDAD

DAÑO

CUALIDADES

EQUIPO PERSONAL



# CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

## ARMAS Y LEMA



## POSESIONES

## EXPERIENCIA

## APARIENCIA

ALTURA

PESO

COLOR DE OJOS

COLOR DE PELO

### MARCAS DISTINTIVAS

### COSTUMBRES Y MANERAS

## PERSONALIDAD

OBJETIVO

MOTIVACIÓN

VIRTUD

DEFECTO

## HISTORIA

## NOTAS

## JURAMENTOS

## CRÍADOS

## ALIADOS

## ENEMIGOS