

NOMBRE

JUGADOR

EDAD

SEXO

CASA

DESCRIPCIÓN

CANCIÓN DE
HIELO Y FUEGO

RANGO	HABILIDAD	ESPECIALIDADES
	AGILIDAD	
	BRIO	
	COMBATE CUERPO A CUERPO	
	CONOCI- MIENTO	
	CONSTITUCIÓN	
	CURACIÓN	
	DISCRECIÓN	
	ENGAÑO	
	ESTATUS	
	GUERRA	
	IDIOMA ()	OTROS IDIOMAS
	INGENIO	
	PERCEPCIÓN	
	PERSUASIÓN	
	PICARESCA	
	PUNTERÍA	
	SUPERVIVENCIA	
	TRATO ANIMAL	
	VOLUNTAD	

PUNTOS DE DESTINO

PUNTOS DE FATIGA

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

INTRIGA

DEFENSA EN INTRIGAS

PERCEPCIÓN + ESTATUS + INGENIO

COMPOSTURA

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

VOLUNTAD x 3

FRUSTRACIONES

< VOLUNTAD

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

COMBATE

DEFENSA EN COMBATE

AGILIDAD + BRIO + PERCEPCIÓN + BONIFICACIÓN
DEFENSIVA - PENALIZACIÓN POR ARMADURA

HERIDAS LEVES

< RESISTENCIA

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

MOVIMIENTO

4 + CORRER / 2
- IMPEDIMENTO / 2

HERIDAS GRAVES

< RESISTENCIA

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

CARRERA

(MOVIMIENTO x 4)
- IMPEDIMENTO

ARMADURA

ARMADURA PROTECCIÓN PENALIZACIÓN IMPEDIMENTO

ARMAS Y ATAQUES

ARMA / ATAQUE DADOS DE HABILIDAD DAÑO CUALIDADES

CUALIDADES (BENEFICIOS Y DESVENTAJAS)

EQUIPO PERSONAL

APARIENCIA

ALTURA

PESO

COLOR DE
OJOS

COLOR DE
PELO

MARCAS DISTINTIVAS

COSTUMBRES Y MANERAS

PERSONALIDAD

OBJETIVO

MOTIVACIÓN

VIRTUD

DEFECTO

HISTORIA

NOTAS

JURAMENTOS

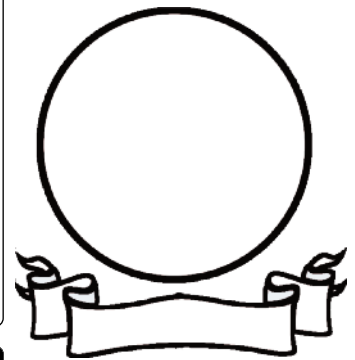
CRÍADOS

ALIADOS

ENEMIGOS

CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

ARMAS Y LEMA



POSESIONES

EXPERIENCIA