



N: ○ E: ⊗ V: ○ H: ○ L: ○

HERIDAS
-1
-2
-3
Inc
-2
-1
FATIGA



EXPERIENCIA

— ⊗ — ⊗ — ⊗ — ☆
PX — — — — ☆
○ — — — — ☆
— — — — ☆



JUGADOR :

NUEVO
RANGO!

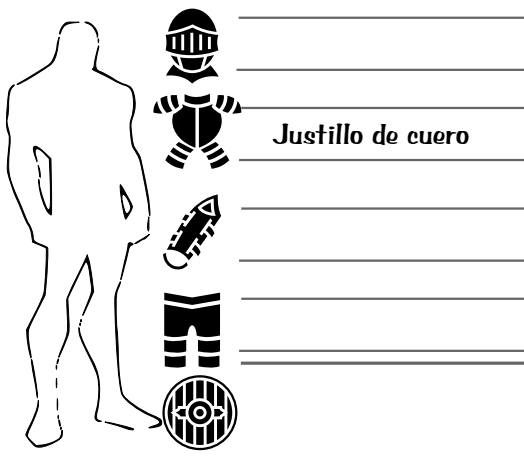
ATRIBUTOS

4 6 8 10 12
Agilidad ☐ ☐ ☐ ☒ ☐
Astucia ☐ ☒ ☐ ☐ ☐
Espíritu ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Fuerza ☐ ☒ ☐ ☐ ☐
Vigor ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

CARISMA PASO 6
PARADA 7/8 DUREZA 5(6)

ARMADURA



ARMAS

Ropera FUE+D6
Parada +1
Daga FUE +D4

Nombre:

Sexo : **Mujer**

Edad: Ojos: **Marrones**

Pelo: **Castaño**

Profesión: **Guardaespaldas**

País : **Lankhmar**

VENTAJAS

Alerta

Ambidiestro

Con un par

Rápido

Frenesí

DESVENTAJAS

Mayor

Menor

Leal

Menor

Hábito (le gusta ir limpia y bien vestida)

Equipo

Ropas buenas a medida,

1 Rilk de oro

HABILIDADES

4 6 8 10 12
APOSTAR (AS) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
CABALGAR (AG) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
CALLEJEAR (AS) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
CON. (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
DISPARAR (AG) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
F.CERRADURAS(AG) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
INTIMIDAR (ES) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
INVESTIGAR (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
LANZAR (AG) ☐ ☒ ☐ ☐ ☐
NADAR (AG) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
NAVEGAR (AG) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
NOTAR (AS) ☐ ☐ ☒ ☐ ☐
PELEA (AG) ☐ ☐ ☐ ☒ ☐
PERSUADIR (ES) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
PROVOCAR (AS) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
RASTREAR (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
REPARAR (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
SANAR (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
SIGILO (AG) ☐ ☒ ☐ ☐ ☐
SUPERVIVENCIA(AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
TREPAR (FUE) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
(☐ ☐ ☐ ☐ ☐

IDIOMAS

Alto Lankhmarés ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Bajo Lankhmarés ☐ ☒ ☐ ☐ ☐
Mingol ☐ ☒ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐