



N: ○ E: ☒ V: ○ H: ○ L: ○

HERIDAS
1
2
3
FATIGA
1
2



EXPERIENCIA

— ☒ — ☒ — ☒ — ☒ —
PX — ☐ — ☐ — ☐ — ☐ — ☐ — ☒



— ☐ — ☐ — ☐ — ☐ — ☒ —
— ☐ — ☐ — ☐ — ☒ —

JUGADOR :

NUEVO
RANGO!

ATRIBUTOS

4 6 8 10 12

Agilidad ☐ ☐ ☒ ☐ ☐
Astucia ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Espíritu ☐ ☒ ☐ ☐ ☐
Fuerza ☐ ☐ ☒ ☐ ☐
Vigor ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

CARISMA PASO 6
PARADA 6 DUREZA 1 6(7)

ARMADURA

Cuero
 Cuero
 Cuero
 Cuero

ARMAS

Arco 12/24/48 2d6

FUE MIN D6

Espada corta FUE +D6

Nombre:

Sexo : Hombre

Edad: Ojos: Marrones

Pelo: Negro

Profesión: Guerrero mingol

País : Mingol

VENTAJAS

Manos firmes

Experto jinete

Desenvainado rápido

Frenesí

DESVENTAJAS

Mayor

Vengativo

Menor

Forastero

Menor

analfabeto

Equipo

20 Flechas

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

Mingol

Bajo Lankhmarés

☐ ☒ ☐ ☐ ☐
☒ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐