Aquelarre

Nombre _____ **Jugador** _____

Reino _____ **Grupo étnico** _____

Posición social _____ **Familia** _____

Profesión _____ **Profesión paterna** _____

Descripción _____

Características

	Total	Temporal
FUErza		
AGIlidad		
hABilidad		
RESsistencia		
PERcepción		
COMunicación		
CULtura		

	Total	Temporal
ASPecto		
Templanza		

Edad _____

Altura y peso _____

PV

	Máximos	Actuales

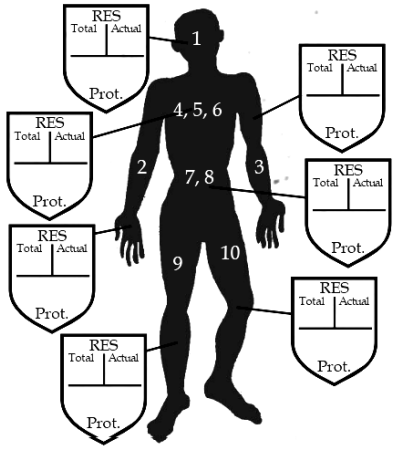
- ☑ Sano ____
- ☐ Herido ____
- ☐ Malherido ____
- ☐ Inconsciente ____
- ☐ Muerto ____

RR	Suerte	IRR
PF	Suerte actual	PC

Puntos de Aprendizaje

Carácter / Orgullos y Vergüenzas

Armadura



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas

Equipo transportado

Bolsa

Dineros: _____

Ingreso mensual:_____ **Gasto semanal:** _____

Posesiones

Notas

Competencias

- Alquimia (CUL) ____ ☐
- Artesanía (HAB) ____ ☐
- Astrología (CUL) ____ ☐
- Cabalgar (AGI) ____ ☐
- Cantar (COM) ____ ☐
- Comerciar (COM) ____ ☐
- Conducir Carro (HAB) ____ ☐
- Conocimiento Animal (CUL) ____ ☐
- Conocimiento de Área (CUL):
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- Conocimiento Mágico (CUL) ____ ☐
- Conocimiento Mineral (CUL) ____ ☐
- Conocimiento Vegetal (CUL) ____ ☐
- Correr (AGI) ____ ☐
- Corte (COM) ____ ☐
- Degustar (PER) ____ ☐
- Descubrir (PER) ____ ☐
- Disfrazarse (COM) ____ ☐
- Elocuencia (COM) ____ ☐
- Empatía (PER) ____ ☐
- Enseñar (COM) ____ ☐
- Escamotear (HAB) ____ ☐
- Escuchar (PER) ____ ☐
- Esquivar (AGI) ____ ☐
- Forzar Mecanismos (HAB) ____ ☐
- Idioma (CUL):
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- Juego (HAB) ____ ☐
- Lanzar (AGI) ____ ☐
- Leer y Escribir (CUL) ____ ☐
- Leyendas (CUL) ____ ☐
- Mando (COM) ____ ☐
- Medicina (CUL) ____ ☐
- Memoria (PER) ____ ☐
- Música (CUL) ____ ☐
- Nadar (AGI) ____ ☐
- Navegar (HAB) ____ ☐
- Ocultar (HAB) ____ ☐
- Rastrear (PER) ____ ☐
- Saltar (AGI) ____ ☐
- Sanar (HAB) ____ ☐
- Seducción (ASP) ____ ☐
- Sigilo (AGI) ____ ☐
- Teología (CUL) ____ ☐
- Tormento (HAB) ____ ☐
- Trepar (AGI) ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- Arcos (PER) ____ ☐
- Ballestas (PER) ____ ☐
- Cuchillos (HAB) ____ ☐
- Escudos (HAB) ____ ☐
- Espadas (HAB) ____ ☐
- Espadones (FUE) ____ ☐
- Hachas (FUE) ____ ☐
- Hondas (PER) ____ ☐
- Lanzas (AGI) ____ ☐
- Mazas (FUE) ____ ☐
- Palos (AGI) ____ ☐
- Pelea (AGI) ____ ☐

- Normal — Base de la car.
- Paterna — Base de la car.
- Primaria — Base de la car. x3
- Secundaria — Base de la car.

Dificultades

Infalible	+75%
Muy fácil	+50%
Fácil	+25%
Normal	+0%
Difícil	–25%
Muy difícil	–50%
Imposible	–75%

Porcentaje	Crítico	Pifia
01-10	01	91-00
11-20	01-02	92-00
21-30	01-03	93-00
31-40	01-04	94-00
41-50	01-05	95-00
51-60	01-06	96-00
61-70	01-07	97-00
71-80	01-08	98-00
81-90	01-09	99-00
91-100	01-10	00

Hechizos y Rituales

Nombre	Vis/ Ordo	Tipo/ Ceremonia	Caducidad	Duración	Componentes, preparación y descripción