

Nombre \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_ Jugador \_\_\_\_\_

Reino \_\_\_\_\_ Grupo étnico \_\_\_\_\_ Posición social \_\_\_\_\_

Profesión \_\_\_\_\_ Profesión paterna \_\_\_\_\_ Descripción \_\_\_\_\_

## Características

## Competencias

	Total	Temporal		Máximos	Actuales
FUERZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>pv</b> <input checked="" type="checkbox"/> Sano <input type="checkbox"/> Herido <input type="checkbox"/> Malherido <input type="checkbox"/> Inconc. <input type="checkbox"/> Muerto	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AGILIDAD	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
HABILIDAD	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
RESISTENCIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
PERCEPCIÓN	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
COMUNICACIÓN	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
CULTURA	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

ASpecto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Templanza	<input type="checkbox"/>			Iniciativo

	Total	Actual	AGI - Modif.
<b>Suerte</b>			+ 1 d 10

Puntos de Fe			Tabla de Aprendizaje %Com   Pt. Apr
Pt. de Conjuro			

	Totales	Disponibles
<b>Pt. de Aprendizaje</b>		

RR    IRR

## Iniiciativa

+ 1 d 10

%Com	Pt. Apr
< 0	10
1-30	1
31-60	2
61-80	3
81-90	4
91-00	10
> Car*5	10
> 100	25

## Localizaciones

Daño	Protecc.
x2	1 - <input type="text"/>
1/2	2 - <input type="text"/>
1/2	3 - <input type="text"/>
4,5,6	- <input type="text"/>
7,8	- <input type="text"/>
1/2	9 - <input type="text"/>
1/2	0 - <input type="text"/>

**Secuelas**

<b>Nota:</b>	00-05	Éxito
	95-00	Fallo
<b>%</b>	<b>Crítico</b>	<b>Pifia</b>
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

## Secuelas

	Valor	Modif.		Valor	Modif.
<input type="radio"/> Alquimia (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Leyendas (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Artesanía (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Mando (COM)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Astrología (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Marinería (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Balística (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Medicina (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Cabalgar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Memoria (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Cantar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Música (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Comerciar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Nadar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Conducir carro (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Navegar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Con. animal (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Ocultar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Con. de área (CUL)			<input type="radio"/> Rastrear (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> _____	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Saltar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> _____	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Sanar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Con. mágico (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Seducción (ASP)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Con. mineral (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Sigilo (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Con. vegetal (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Táctica (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Correr (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Teología (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Corte (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Tormento (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Degustar (PER)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Tregar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Descubrir (PER)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>		
<input type="radio"/> Disfrazarse (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Arcos (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Elocuencia (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> AdF Corta (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Empatía (PER)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> AdF Larga (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Enseñar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Artillería (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Escamotear (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Ballestas (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Escuchar (PER)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Cuchillos (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Esquivar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Escudos (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Forzar meca. (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Esgrima (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Idioma (CUL)			<input type="radio"/> Espadas (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> _____	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Espadones (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> _____	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Hachas (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Ingen. Militar (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Hondas (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Juego (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Lanzas (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Lanzar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Mazas (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Leer y escribir (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Palos (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
			<input type="radio"/> Pelea (AGI)	—	<input type="checkbox"/>

☐ **Normal**  
 Base de la car.

☒ **Paterna**  
 Base de la car.

☒ **Primaria**  
 Base de la car. x3

☒ **Secundaria**  
 Base de la car.

## Armas y armaduras

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	+20	Alcance	-20
					/	/	
					/	/	
					/	/	
					/	/	
					/	/	

Armadura / escudo	%	Res. total	Res. actual	Localizaciones	Protección

### Rasgos de carácter

---



---

## Equipo transportado

## Bolsa

Dineros \_\_\_\_\_

Ingreso mensual \_\_\_\_\_ Gasto semanal \_\_\_\_\_

## Posesiones

## Familia, trans fondo

Padre \_\_\_\_\_

Madre \_\_\_\_\_

Hermanos/as \_\_\_\_\_

Conocidos, amigos y enemigos \_\_\_\_\_

## Animales

1 Tipo \_\_\_\_\_ Competencia %

Nombre \_\_\_\_\_

Fue Agi Res Per

RR IRR Temp

pv Ataque % Daño

Armadura Res. Tot. Res. Act. Localizaciones

2 Tipo \_\_\_\_\_ Competencia %

Nombre \_\_\_\_\_

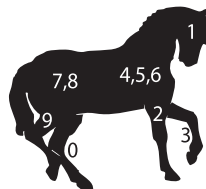
Fue Agi Res Per

RR IRR Temp

pv Ataque % Daño

Armadura Res. Tot. Res. Act. Localizaciones

## Localización Animales



## Protección

Daño	1	2
x2 1 -		
1/2 2 -		
1/2 3 -		
4,5,6 -		
7,8 -		
1/2 9 -		
1/2 0 -		

## Notas

## Hechizos y Rituales de fe

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Tabla de Hechizos

Vis	PC	Mod
1	1	- 0 %
2	1	- 15 %
3	2	- 35 %
4	3	- 50 %
5	5	- 75 %
6	5	- 100 %
7	10	- 150 %

### Modificadores adicionales de hechizos

- 25% Voz baja
- 25% Sin gestos
- 25% Armadura ligera
- 50% Armadura metálica
- 75% Armadura completa
- 10% Por cada PV perdido en el asalto
- 10% Por ser atacado
- 1% Por cada punto de IRR por encima de 100 que tenga el objetivo

Tabla de Rituales de fe

Ordo	PF	Mod
I	10	- 0 %
II	13	- 20 %
III	15	- 40 %
IV	18	- 60 %
V	20	- 80 %
VI	20	- 100 %

### Modificadores adicionales de rituales

- 25% Voz baja
- 50% Sin voz
- 25% Gestos leves
- 50% Sin gestos
- 10% Por cada PV perdido en el asalto

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_

Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_

Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

---

---

Hechizos y Rituales de fe

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

---

---

---

---

---

---