

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"/>	pv <input type="text"/>	<input type="text"/>
AGilidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sano	<input type="text"/>
HABilidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Herido	<input type="text"/>
REsistencia	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Malherido	<input type="text"/>
PERcepción	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Inconc.	<input type="text"/>
COMunicación	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Muerto	<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.
Suerte			+ 1 d 10

Puntos de Fe Tabla de Aprendizaje

Pt. de Conjuro			%Com	Pt. Apr
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51				
52				
53				
54				
55				
56				
57				
58				
59				
60				
61				
62				
63				
64				
65				
66				
67				
68				
69				
70				
71				
72				
73				
74				
75				
76				
77				
78				
79				
80				
81				
82				
83				
84				
85				
86				
87				
88				
89				
90				
91				
92				
93				
94				
95				
96				
97				
98				
99				
100				

	Totales	Disponibles
Pt. de Aprendizaje		

RR IRR

--	--

Iniciativa

il - Modif.

+ 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

Diagrama de un cuerpo humano con los siguientes números de identificación:

- 1 (Cabeza)
- 4,5,6 (Tórax)
- 2 (Brazo izquierdo)
- 7,8 (Brazo derecho)
- 3 (Codo derecho)
- 9 (Pierna izquierda)
- 0 (Pierna derecha)

Tabla de Daño y Protección:

	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

Nota:	00-05	Éxito
	95-00	Fallo
%	Crítico	Pífa
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.
○ Alquimia (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Leyendas (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Artesanía (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Mando (COM)	—	<input type="checkbox"/>
○ Astrología (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Marinería (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Balística (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Medicina (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Cabalgar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	○ Memoria (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Cantar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Música (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Comerciar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Nadar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Conducir carro (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Navegar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. animal (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Ocultar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. de área (CUL)			○ Rastrear (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ _____	—	<input type="checkbox"/>	○ Saltar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ _____	—	<input type="checkbox"/>	○ Sanar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. mágico (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Seducción (ASP)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. mineral (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Sigilo (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. vegetal (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Táctica (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Correr (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	○ Teología (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Corte (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Tormento (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Degustar (PER)	—	<input type="checkbox"/>	○ Tregar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Descubrir (PER)	—	<input type="checkbox"/>	○ _____		
○ Disfrazarse (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Arcos (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Elocuencia (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ AdF Corta (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Empatía (PER)	—	<input type="checkbox"/>	○ AdF Larga (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Enseñar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Artillería (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Escamotear (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Ballestas (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Escuchar (PER)	—	<input type="checkbox"/>	○ Cuchillos (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Esquivar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	○ Escudos (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Forzar meca. (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Esgrima (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Idioma (CUL)			○ Espadas (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ _____	—	<input type="checkbox"/>	○ Espadones (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
○ _____	—	<input type="checkbox"/>	○ Hachas (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
○ Ingen. Militar (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Hondas (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Juego (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Lanzas (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Lanzar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	○ Mazas (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
○ Leer y escribir (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Palos (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
			○ Pelea (AGI)	—	<input type="checkbox"/>

☐ **Normal**
Base de la car.
 ☒ **Primaria**
Base de la car. x3

☒ **Paterna**
Base de la car.
 ☐ **Secundaria**
Base de la car.

Rasgos de carácter

Armas y armaduras						
Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	+20	Alcance -20
					/	/
					/	/
					/	/
					/	/
					/	/

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

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

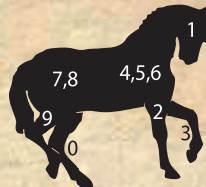
Fue Agi Res Per

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:
