

GHULHU

HOJA DE PERSONAJE

JUGADOR		GUÍA NARRATIVO	
NOMBRE/INDICATIVO		HISTORIA	
FILIACIÓN		PROFESIÓN	
EDAD	RAZA	SEXO	ALTURA
LUGAR DE NACIMIENTO		VIRTUD	DEFECTO
FECHA DE NACIMIENTO		RASGOS DISTINTIVOS	
DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE			

ATRIBUTOS/DOTES

AGILIDAD

FUERZA

INTELIGENCIA

PERCEPCIÓN

PRESENCIA

TENACIDAD

ACCIONES

ORGÓN

REFLEJOS

VITALIDAD

PTOS. DE DRAMA

HERIDAS

TIPO	VALOR	EFFECTOS
SUPERFICIALES		NINGUNO
LIGERAS		PENALIZADOR -1 A LAS PRUEBAS
MODERADAS		PENALIZADOR DE -3 A LAS PRUEBAS. MITAD DE MOVIMIENTO. MÁX. 2 ACCIONES. MITAD DE ARMADURA
GRAVES		CONTROL DE CORDURA AL PRIMER PUNTO. PENALIZADOR DE -6 A LAS PRUEBAS. SÓLO PUEDE ARRASTRARSE. MÁX. 1 ACCIÓN. ARMADURA DESTRUIDA
MORIBUNDO		INCONSCIENTE, MURIENDO. POSIBLEMENTE EN COMA

EXPERIENCIA

TOTAL	USADA

MOVIMIENTO

HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> ARCANOTÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> ARMERO	INT	
<input type="checkbox"/> ARTILLERÍA	INT	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ATLETISMO	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> BAJOS FONDOS	INT	
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BUROCRACIA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS OCULTAS	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA TIERRA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA VIDA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: FÍSICAS	INT	
<input type="checkbox"/> COMUNICACIONES	INT	
<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO REGIONAL	INT	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> CULTURA	INT	
<input type="checkbox"/> CUMPLIMIENTO DE LA LEY	INT	
<input type="checkbox"/> DELINCUENCIA	AGI	
<input type="checkbox"/> DEMOLICIONES	INT	
<input type="checkbox"/> EDUCACIÓN	INT	
<input type="checkbox"/> HISTORIA	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> INFORMÁTICA	INT	
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA	INT	
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA ARCANOTEC	INT	
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN:	PRE	
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN:	PRE	
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	PRE	
<input type="checkbox"/> INVESTIGACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> LABIA	PRE	
<input type="checkbox"/> LATROCINIO	INT	
<input type="checkbox"/> LECTOESCRITURA	INT	
<input type="checkbox"/> MEDICINA	INT	
<input type="checkbox"/> NEGOCIOS	INT	
<input type="checkbox"/> OBSERVAR	PER	
<input type="checkbox"/> PERSUASIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> SAVOIR-FAIRE	INT	
<input type="checkbox"/> SEDUCCIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> SEGURIDAD	INT	
<input type="checkbox"/> SIGILO	AGI	
<input type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA	TEN	
<input type="checkbox"/> TASACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> TÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> VIGILANCIA	INT	

HABILIDADES DE COMBATE

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> ARMAS ARROJADIZAS	AGI	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> ARMAS DE APOYO	PER	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> ESQUIVAR	AGI	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> LUCHA CON ARMAS	AGI	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> PELEA	AGI	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> PUNTERÍA	PER	
<input type="checkbox"/>		

ARMADURA

TIPO	TRAUMA / PROYECTIL
	/
	/

BON. AL DAÑO A LOS ATQ. FÍSICOS

ARMAS

TIPO	ALCANCE	DAÑO	DISPAROS	MUNICIÓN

ESPECIALIZACIONES DE HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL

APTITUDES ESPECIALES

CUALIDADES

VENTAJAS	PTOS	DESVENTAJAS	PTOS

LOCURA

TRASTORNOS

HERIDAS



VITALIDAD

REGENERACIÓN

MOVIMIENTO

ANDANDO CARRERA PRUDENTE VOLANDO

TIPO	VALOR	EFECTOS
SUPERFICIALES		NINGUNO
LIGERAS		COMO LAS NORMALES
MODERADAS		COMO LAS NORMALES, ARMADURA Y REGENERACIÓN A LA MITAD
GRAVES		COMO LAS NORMALES, REGENERACIÓN A LA MITAD, ARMADURA INSERVIBLE
MORIBUNDO		INCONSCIENTE, REGENERACIÓN A UN CUARTO, ARMADURA SIGUE INSERVIBLE

TIPO	TRAUMA / PROYECTIL
	/

TIPO	ALCANCE	DAÑO	DISPARO	MUNICIÓN	REGLAS ESPECIALES

TIPO	ALCANCE	DAÑO	REGLAS ESPECIALES

PRIMER ORDEN	TIPO	EFFECTO	COSTE	PÁG.
SEGUNDO ORDEN	TIPO	EFFECTO	COSTE	PÁG.
TERCER ORDEN	TIPO	EFFECTO	COSTE	PÁG.

NOTAS DE JUEGO

[illegible][illegible][illegible]