



CARACTERÍSTICAS

FUE CON TAM DES INT POD CAR

Puntos
Golpe

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ATRIBUTOS

Puntos
Acción

Mod.
Daño

Mod.
Exp.

Ritmo
Curación

Bonif.
Iniciativa

Puntos
Suerte

Tasa
Mov.

Puntos
Magia

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

LOCALIZACIONES DE IMPACTO

Id20	Localización	PA / PG	Tipo de armadura	CAR
01-03	Pierna derecha	/	○	○
04-06	Pierna izquierda	/	○	○
07-09	Abdomen	/	○	○
10-12	Pecho	/	○	○
13-15	Brazo derecho	/	○	○
16-18	Brazo izquierdo	/	○	○
19-20	Cabeza	/	○	○

INFORMACIÓN DEL PERSONAJE

Jugador _____
Personaje _____ Cultura _____
Hogar natal _____ Tribu _____
Religión: Pagana ☐ Cristiana ☐ Señor _____
Clase Social _____ Profesión _____
Edad _____ Género _____ Mano útil _____
Altura _____ Peso _____ Compleción _____
Descripción _____

PASIONES

PASIONES ADICIONALES

Lealtad (Señor) (45%+POD) _____ % _____ %
Lealtad (Comunidad) (40%+POD) _____ % _____ %
Amor _____ (30%+PODx2) _____ % _____ %
Odio _____ (30%+PODx2) _____ % _____ %

ARMAS

Arma	Tamaño	Alcance	Daño	PA/PG	Efectos Combate	Recarga
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○

HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	Características	%
Aguante	CON x2	_____ %
Aletismo	FUE+DES	_____ %
Bailar	DES+CAR	_____ %
Cantar	POD+CAR	_____ %
Conducir	DES+POD	_____ %
Conocimiento Local	INT x2	_____ %
Costumbres	INT x2	_____ %
Engañar	INT+CAR	_____ %
Evadir	DES x2	_____ %
Influencia	CAR x2	_____ %
Manejo de botes	FUE+CON	_____ %
Montar	DES+POD	_____ %
Músculo	FUE+TAM	_____ %
Nadar	FUE+DES	_____ %
Ocular	DES+POD	_____ %
Percepción	INT+POD	_____ %
Perspicacia	INT+POD	_____ %
Primeros Auxilios	INT+DES	_____ %
Sigilo	INT+DES	_____ %
Superstición	(21-INT)+POD	_____ %
Voluntad	POD x2	_____ %

HABILIDADES PROFESIONALES

Habilidad	Características	%
○	○	_____ %
○	○	_____ %
○	○	_____ %
○	○	_____ %
○	○	_____ %
○	○	_____ %
○	○	_____ %

FATIGA

Nivel actual	Estado	Grado Dificultad	Mov.	Mom. Reacción	Puntos Acción	Periodo recuperación
	Fresco	-	-	-	-	-
	Sin aliento	Difícil	-	-	-	15 min.
	Cansado	Difícil	-1 m.	-	-	3 horas
	Agotado	Formidable	-2 m.	-2	-	6 horas
	Exhausto	Formidable	Mitad	-4	-1	12 horas
	Desfallecido	Hercúleo	Mitad	-6	-2	18 horas
	Incapacitado	Hercúleo	Inmóvil	-8	-3	24 horas
	Semi-Consciente	No es posible realizar actividades				36 horas
	Comatoso	No es posible realizar actividades				48 horas
	Muerto					Nunca

GRADOS DE DIFICULTAD

Grado	Modificador
Automático	No se necesita tirada
Muy Fácil	Duplica
Fácil	Multiplica por 1,5
Normal	-
Difícil	Reducir en un tercio
Formidable	Reducir a la mitad
Hercúleo	Reducir a un quinto
Imposible	Imposible

ESTILOS DE COMBATE

Estilo	%	Armas	Rasgos
Pelea	_____ %	○	○
○	_____ %	○	○
○	_____ %	○	○
○	_____ %	○	○



IDIOMAS		
Habilidad	Características	%
Britónico	INT+CAR	____%
Goidélico	INT+CAR	____%
Latín	INT+CAR	____%
Sajón	INT+CAR	____%

EQUIPO	
Objeto	CAR

DINERO/RIQUEZAS/PROPIEDADES
Descripción

ALIANZAS, ENEMISTADES, AMISTADES	
Nombre	Relación

FAMILIA	
Nombre	Relación

MAGIA, ESPÍRITUS, HECHIZOS (SOLO DRUIDAS Y LÆCESES)
Descripción

BATALLAS, HAZAÑAS, PRESTIGIO
¿Qué ha sucedido?

EVENTOS SOBRENATURALES
¿Qué ha sucedido?

