

**FUERZA**

+2

15

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

+1

12

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +4
  - Destreza +4
  - Constitución +4
  - Inteligencia 0
  - Sabiduría +1
  - Carisma +1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +2
  - Arcanos 0
  - Atletismo +2
  - Engañar +1
  - Historia +2
  - Interpretación +1
  - Intimidar +1
  - Investigación +2
  - Juego de Manos +2
  - Medicina +1
  - Naturaleza +2
  - Percepción +1
  - Perspicacia +1
  - Persuasión +3
  - Religión 0
  - Sigilo +2
  - Supervivencia +3
  - Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE      BONIF.      DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**Explorador Nivel 1:**

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto

**Notes:**

- Resiliente

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aragorn

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.
- ▶ **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.
- ▶ **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.  
- Primer terreno predilecto

NOTAS ADICIONALES

RASGOS