

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE ROL

NOMBRE

Ocupación y nivel

Rasgos distintivos

Nombre del jugador

Cultura

Senda de la Sombra

Puntos de experiencia

FUERZA

Inspiración

DESTREZA

Bonificador por competencia

CONSTITUCIÓN

- Fuerza
- Destreza
- Constitución
- Inteligencia
- Sabiduría
- Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

INTELIGENCIA

- Acertijos (Int)
- Acrobacias (Des)
- Atletismo (Fue)
- Cazar (Sab)
- Engaño (Car)
- Explorar (Sab)
- Interpretación (Car)
- Intimidación (Car)
- Investigación (Int)
- Juego de manos (Des)
- Medicina (Int)
- Naturaleza (Int)
- Percepción (Sab)
- Perspicacia (Sab)
- Persuasión (Car)
- Saber antiguo (Int)
- Sigilo (Des)
- Trato con animales (Sab)
- Viajar (Sab)

HABILIDADES

SABIDURÍA

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

CARISMA

CLASE DE ARMADURA

INICIATIVA

VELOCIDAD

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

DADOS DE GOLPE

Éxitos

Fracasos

SALVACIONES CONTRA MUERTE

SOMBRA

- Cargado
- Muy cargado

ESTORBO

- Desanimado
- Angustiado

Arma

BONIF. ATAQUE

DAÑO

DISTANCIA

ATAQUES

RECOMPENSAS Y OBJETOS MÁGICOS

Monedas de cobre

Peniques de plata

Piezas de oro

equipo

COMPETENCIA CON HERRAMIENTAS E IDIOMAS

RASGOS Y VIRTUDDES

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE ROL

NOMBRE

| | | |
|------|--------|------|
| Edad | Altura | Peso |
| Ojos | Piel | Pelo |

APARIENCIA DEL PERSONAJE

PUNTOS DE COMUNIDAD

COMUNIDAD, HEREDERO Y MECENAS

Nombre del heredero

Inversión

heredero

RASGOS Y VIRTUDES

TRASFONDO DEL PERSONAJE

equipo y tesoro adicionales