WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

Nombre Capitán Robert Schäler		Especie Humano	Clase Burgués
Carrera Vigilante		Nivel de Carrera Capitán de la Guardia	
Itinerario de Carrera Recluta, Vigilante, Sargento			Estatus Oro 1
Edad 45	Altura 1,86	Cabello Negro	Ojos Marrones

CARACTERÍSTICAS

	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em
Inicial	30	32	30	36	30	29	32	30	30	35
Avances	15		17		5			8	19	26
Actual	45	32	52	36	35	29	32	38	49	61

DESTINO

Destino	3
Fortuna	3

RESILIENCIA

Resiliencia	Resolución	Motivación
3	3	Calma

EXPERIENCIA

Actual	Gastada	Total
0	6790	6790

MOVIMIENTO

Movimiento	4	Andar	8	Correr	12

HABILIDADES BÁSICAS

Nombre	Atributo		Av.	Habil.
Aguante	R		20	56
Animar	Em			
Arte	Des			
Atletismo	Ag		20	49
Carisma	Em		7	68
Carisma Animal	V			
Conducir	Ag			
Consumir Alcohol	R		20	56
Cotilleo	Em		6	67
Cuerpo a cuerpo	HA			
Escalar	F		20	72
Esquivar	Ag		20	49
Frialdad	V		6	55

HABILIDADES BÁSICAS

Nombre	Atributo		Av.	Habil.
Intimidar	F		5	57
Intuición	Ini		20	35
Jugar	I		15	53
Mando	Em		10	71
Montar	Ag			
Movimiento silencioso	Ag			
Orientación	Ini			
Percepción	Ini		20	55
Regatear	Em			
Remar	F			
Sobornar	Em			
Supervivencia	I			

HABILIDADES DE GRUPO Y AVANZADAS

Nombre	Atributo		Vent.	Habil.
Animar (Relatar)	Em		20	81
Cuerpo a Cuerpo (básico)	HA		10	55
Cuerpo a Cuerpo (Asta)	HA		12	57
Sab Ac (Reikland)	I		8	46

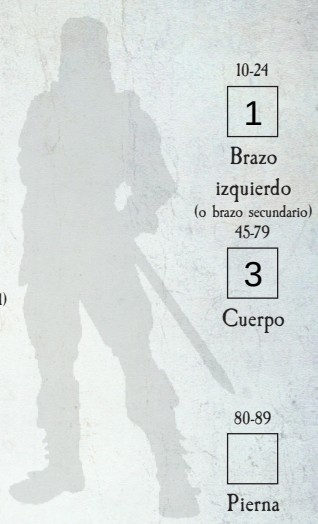
TALENTOS

Nombre del Talento	Veces adquirido	Descripción
Condenado		Ten cuidado con tu propia mente, pues le dice a tu alma que eres invencible.
Cortés		
Discutidor		Pág 136 del manual
Presencia Imponente		Pág 145 del manual
Espabilado		
Fornido	1	
Etiqueta		Soldados
Intrépido		Delincuentes
Olfato para los problemas		

ARMADURA

Nombre	Ubicaciones	Imp.	PA	Cualidades
Chaqueta de cuero	Brazos+Cuerpo	1	1	
Coraza	Cuerpo	2	3	
Yelmo abierto	Cabeza	1		-10% Percepción, Parcial

PUNTOS DE ARMADURA



01-09 — 2 — Cabeza

10-24 — 1 — Brazo izquierdo (o brazo secundario)

25-44 — 1 — Brazo derecho (o brazo principal)

45-79 — 3 — Cuerpo

90-00 — Pierna derecha

80-89 — Pierna izquierda

Escudo

ACCESORIOS

Nombre	Imp.
Ropas Oficial Guardia	1
Placa del Cargo	

PSICOLOGÍA

Ignora Intimidar, Miedo o Terror contra Delincuentes

CORRUPCIÓN Y MUTACIONES

RIQUEZA

coronas de oro (co)	11
chelines de plata (cp)	
peniques de bronce (p)	

IMPEDIMENTA

Armas	4
Armadura	4
Accesorios	1
Imp. Max.	10
Total	9

HERIDAS

BF	5
BRx2	6
BV	4
Recio	
Heridas	15

ARMAS

Nombre	Grupo	Imp.	Alcance/Rango	Daño	Cualidades
Espada	Básica	1	Normal	BF+4 (+9)	-
Alabarda	Asta	3	Larga	BF+4 (+9)	Defensiva, Traspasante, Empalante

HECHIZOS Y PLEGARIAS

Nombre	NL	Rango	Objetivo	Duración	Efecto
					Pecado