WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

Nombre Molrella Trincabrandy	Especie Halfling	Clase Pícara	
Carrera Ladrón	Nivel de Carrera Ladrón		
Itinerario de Carrera Mendiga pobre, Merodeadora, Ladrona		Estatus Bronce 3	
Edad 38	Altura 92,5 cms	Cabello Castaño Oscuro	Ojos Castaña

CARACTERÍSTICAS

	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em
Inicial	23	39	20	27	38	39	46	26	43	45
Avances				5	5	5			5	5
Actual	23	39	20	32	43	44	46	26	48	50

DESTINO

Destino	2
Fortuna	3

RESILIENCIA

Resiliencia	Resolución	Motivación
3	3	

EXPERIENCIA

Actual	Gastada	Total
	2200	2200

MOVIMIENTO

Movimiento	3	Andar	6	Correr	12

HABILIDADES BÁSICAS

Nombre	Atributo		Av.	Habil.
Aguante	R	32	10	42
Animar	Em			
Arte	Des			
Atletismo	Ag	44	5	49
Carisma	Em			
Carisma Animal	V			
Conducir	Ag			
Consumir Alcohol	R			
Cotilleo	Em			
Cuerpo a cuerpo	HA			
Escalar	F	20	15	35
Esquivar	Ag	44	10	54
Frialdad	V	48	10	58

HABILIDADES BÁSICAS

Nombre	Atributo		Av.	Habil.
Intimidar	F			
Intuición	Ini	43	5	48
Jugar	I			
Mando	Em			
Montar	Ag			
Movimiento silencioso	Ag	44	10	54
Orientación	Ini			
Percepción	Ini	43	10	53
Regatear	Em			
Remar	F			
Sobornar	Em			
Supervivencia	I			

HABILIDADES DE GRUPO Y AVANZADAS

Nombre	Atributo		Vent.	Habil.
Animar (Comedia)	Em	50	10	60
Sab Ac (Altdorf)	I	26	10	36
Sab Ac (Imperio)	I	26	4	30
Forzar cerraduras	Des	46	5	51
A distancia (Honda)	HP	39	10	49
Prestidigitación	Des	46	10	56
Oficio (Cocinera)	Des	46	4	50

TALENTOS

Nombre del Talento	Veces adquirido	Descripción
Sentidos desarrollados (Gusto)	1	
Gato callejero	1	
Delincuente	1	
Etiqueta (Delincuentes)	1	
Manos rápidas	1	
Suerte	1	
Visión nocturna	1	
Orientación	1	
Pedigüeño	1	
Resistencia (Caos)	1	
Pequeño	1	
Ayunador	1	

AMBICIONES

Corto plazo

Largo plazo

GRUPO

Nombre del grupo

Corto plazo

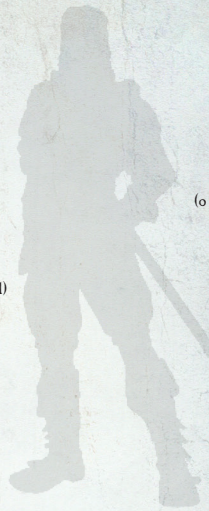
Largo plazo

Miembros

ARMADURA

Nombre	Ubicaciones	Imp.	PA	Cualidades
Chaqueta de cuero	Cuerpo	1/0	1	

PUNTOS DE ARMADURA



01-09
0
Cabeza

10-24
0
Brazo izquierdo
(o brazo secundario)

25-44
0
Brazo derecho
(o brazo principal)

45-79
1
Cuerpo

90-00
0
Pierna derecha

80-89
0
Pierna izquierda

Escudo

ACCESORIOS

Nombre	Imp.
Poción curativa	0
Ganzúas	

PSICOLOGÍA

CORRUPCIÓN Y MUTACIONES

RIQUEZA

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

IMPEDIMENTA

Armas	1
Armadura	
Accesorios	
Imp. Max.	5
Total	1

HERIDAS

BF	
BRx2	6
BV	4
Recio	
Heridas	10

ARMAS

Nombre	Grupo	Imp.	Alcance/Rango	Daño	Cualidades
Espada corta	Básico	1	Medio	+BF+4 (+3)	
Daga	Básico	0	Muy corto	+BF+2 (+2)	
Honda	Honda	0	60 m	+6	Contundente

HECHIZOS Y PLEGARIAS

Nombre	NL	Rango	Objetivo	Duración	Efecto
					Pecado