Hoja de 1808. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. Disponible en *www.edsombra.com* © Ediciones Sombra

1808 HABILIDADES

CUERPO 8
- FUERZA 7
- VITALIDAD 5
- RESISTENCIA 7

DESTREZA 6
- AGILIDAD 5
- COORDINACIÓN 6
- VELOCIDAD 5

INSTINTO 8
- PERCEPCIÓN 6
- CONCENTRACIÓN 5
- INTUICIÓN 7

INTELIGENCIA 6
- MEMORIA 4
- LÓGICA 6
- INVENTIVA 5

PRESENCIA 7
- CARISMA 6
- VOLUNTAD 5
- APARIENCIA 5

Generales	atr. + niv. = val.
Arriero	coo + 12 = 18
Chusma y canalla	int + 12 = 19
Correr	vit + 14 = 19
Dialéctica	car + 10 = 16
Disfraz	inv + ___ = ___
Don de gentes	int + 12 = 19
Intimidar	car + 13 = 18
Escamotear	coo + ___ = ___
Observación	per + 15 = 21
Ocultar	inv + 8 = 13
Protocolo	mem + 3 = 7
Sigilo	con + 12 = 17
Saltar	agi + 8 = 13
Sanar	int + ___ = ___
Seducción	car/apa + ___ = ___
Supervivencia	log + 6 = 12
Trepar	agi + 8 = 13

Hab. Influencia	atr. + niv. = val.
Ejército	car + 2 = 13
Comarca	car + 6 = 17
Santa Hermandad	car + 4 = 15
Francéses	car + 4 = 15
Ingléses	car + 2 = 13
Guerrilleros	car + 2 = 13
_____	car + ___ = ___

Restringidas	atr. + niv. = val.
Artesanía	coo + 6 = 12
_____	coo + ___ = ___
_____	coo + ___ = ___
Cerraduras	coo + ___ = ___
Con. académico	mem + 4 = 8
_____	mem + 8 = 12
_____	mem + ___ = ___
Con. científico	mem + ___ = ___
_____	mem + ___ = ___
_____	mem + ___ = ___
Con. militar	log + 6 = 12
Táctica Terrestre	log + 7 = 13
_____	log + ___ = ___
Equitación	coo + 15 = 21
Falsificar	coo + ___ = ___
Hab. escénicas	car + ___ = ___
_____	car + ___ = ___
_____	car + ___ = ___
Hab. plásticas	inv + ___ = ___
_____	inv + ___ = ___
_____	inv + ___ = ___
Nadar	fue + ___ = ___
Navegar	int + ___ = ___
_____	int + ___ = ___
_____	int + ___ = ___

Especiales	atr. + niv. = val.
Arma blanca	agi + 5 = 10
Asta	agi + 6 = 11
Contundentes	agi + 13 = 18
Cuchillo	agi + 9 = 14
Esgrima	agi + 11 = 16
Arma corta	coo + 6 = 12
Pistola	coo + 12 = 18
Trabuco	coo + ___ = ___
Arma larga	coo + 6 = 12
Fusil	coo + 6 = 12
Trabuco	coo + 11 = 17
Lanzar	agi + ___ = ___
Arrojadiza	agi + ___ = ___
Granada	agi + ___ = ___
Pelea	agi + 5 = 10
Cuchillo	agi + 5 = 10
Desarmado	agi + 15 = 20
Zapador	log + ___ = ___
Artillería	log + ___ = ___
Minado	log + ___ = ___

Hab. Idiomas	atr. + niv. = val.
Idioma _____	mem + ___ = ___
Idioma _____	mem + ___ = ___
Idioma _____	mem + ___ = ___

DATOS

Nombre del jugador:
Nombre del personaje: Sargento Padilla
Sexo: Varón
Altura: 1,79 Peso: 96
Nacionalidad: Española

Descripción:

Nivel social: 5
Pasos:
1x Artesanal
6x Militar

Edad: 32

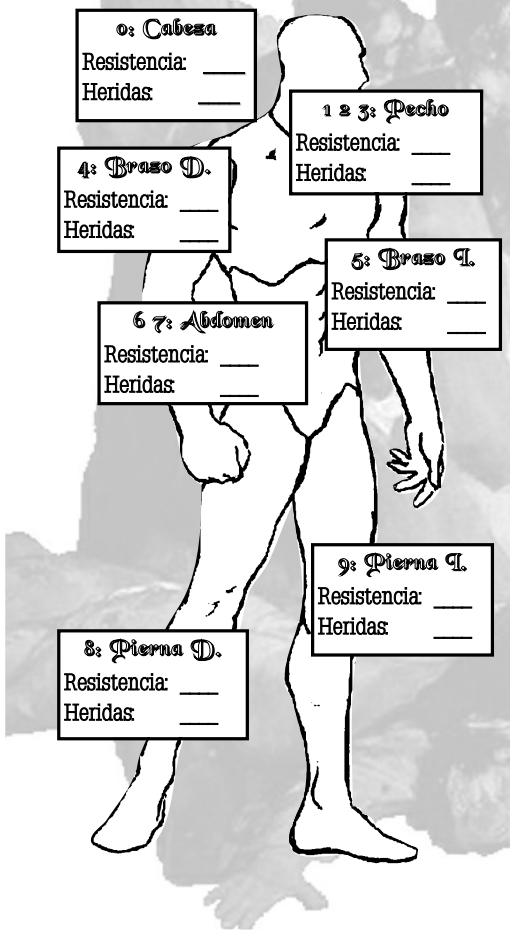
Virtudes y Defectos
Código de Honor
Año perdido x3

Capacidades especiales:

Prof. especialista:

ARMAMENTO

Nombre	Valor	Daño	Parada	Rt.	Res.	Alcance	Peso	Precio
						__/__/__/__/__		
						__/__/__/__/__		
						__/__/__/__/__		
						__/__/__/__/__		
						__/__/__/__/__		



CONTACTOS

Nombre	Influencia

EQUIPO

Nombre	Cant.	Peso	Precio

Peso total:

DINERO

Ingresos: ____ **reales**

Ahorros: ____ **reales**

De bolsillo: ____ **reales**

NOTAS

Puntos de vida
(3 × res)

Puntos de entereza
(2 × vol + con)

1808

Capacidades

Ajuste por Fuerza (fue-5)	___
Ajuste Inventiva (inv-5)	___
Alerta (3per)	___
Andar (agi)	m/as: ___
Carga (7fue)	Kg: ___
Correr (agi+2vel)	m/as: ___
Duración Correr (10vit)	as: ___
Esquivar 2×agi + vel)	___
Esprintar (agi+3vel)	m/as: ___
Duración esprintar (vit)	as: ___
Iniciativa (vel,agi)	___, ___
Marchar (agi + vel)	___
Duración marchar (10vit)	___
Resistir Dolor (vol/2)	___
Salto H, (fue+vel/5)	___
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	___ , ___
Umbral Mortal (vit)	___

Hoja de 1808. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. Disponible en *www.edsombra.com* © Ediciones Sombra