

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

VELOCIDAD

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

DETERMINACIÓN

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INGENUIDAD

PRESENCIA

CARISMA

VOGUNTAD

APARIENCIA

7

4

6

4

6

5

5

4

7

5

5

6

9

5

5

6

8

6

5

5

Generales

Arriero

Chusma y canalla

Correr

Dialéctica

Disfraz

Don de gentes

Intimidar

Escamotear

Observación

Ocultar

Protocolo

Sigilo

Saltar

Sanar

Seducción

Supervivencia

Trepar

Hab. Influencia

Comarca

atr. + niv. = val.

coo + 8 = 13

int + 8 = 14

vit + 6 = 12

car + 12 = 18

inv + ___ = ___

int + 8 = 14

car + ___ = ___

coo + 6 = 11

per + 12 = 17

inv + 6 = 12

mem + 10 = 15

con + 12 = 17

agi + 6 = 11

int + ___ = ___

car/apa + 8 = 14/13

log + ___ = ___

agi + 6 = 11

atr. + niv. = val.

car + 4 = 13

car + ___ = ___

car + ___ = ___

car + ___ = ___

car + ___ = ___

car + ___ = ___

car + ___ = ___

Restringidas

Artesanía

Cocina

Cerraduras

Con. académico

Con. científico

Con. militar

Equitación

Falsificar

Hab. escénicas

Hab. plásticas

Nadar

Navegar

atr. + niv. = val.

coo + 5 = 10

coo + 12 = 17

coo + ___ = ___

coo + ___ = ___

mem + ___ = ___

mem + ___ = ___

mem + 5 = 10

mem + ___ = ___

mem + ___ = ___

log + ___ = ___

log + ___ = ___

log + ___ = ___

log + ___ = ___

coo + ___ = ___

car + ___ = ___

car + ___ = ___

car + ___ = ___

atr. + niv. = val.

inv + ___ = ___

inv + ___ = ___

inv + ___ = ___

fue + ___ = ___

int + ___ = ___

int + ___ = ___

int + ___ = ___

Especiales

Arma blanca

Asta

Contundentes

Cuchillo

Esgrima

Arma corta

Pistola

Trabuco

Arma larga

Fusil

Trabuco

Lanzar

Arrojadiza

Granada

Pelea

Cuchillo

Desarmado

Zapador

Artillería

Minado

Hab. Idiomas

Idioma

Idioma

Idioma

atr. + niv. = val.

agi + ___ = ___

agi + ___ = ___

agi + ___ = ___

agi + ___ = ___

agi + ___ = ___

coo + ___ = ___

coo + ___ = ___

coo + ___ = ___

coo + ___ = ___

coo + ___ = ___

coo + ___ = ___

agi + ___ = ___

agi + ___ = ___

agi + ___ = ___

agi + 5 = 10

agi + 8 = 13

agi + 7 = 12

log + ___ = ___

log + ___ = ___

log + ___ = ___

atr. + niv. = val.

mem + ___ = ___

mem + ___ = ___

mem + ___ = ___

DAOS

Nombre del jugador:

Nombre del personaje: Amalia D. Barriente

Sexo: Mujer

Altura: Peso:

Nacionalidad:

Descripción:

Nivel social: 3

Pasos: Artesanal x2

Edad: 18

Virtudes y Defectos

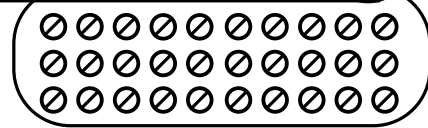
Capacidades especiales:

Prof. especialista:

ARMAMENTO

Nombre	Valor	Daño	Parada	Rt.	Res.	Alcance	Peso	Precio
_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____/____/____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____/____/____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____/____/____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____/____/____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____/____/____	_____	_____

Puntos de vida
(3 × res) 12



Puntos de entereza
(2 × vol + con) 15



CONTACTOS EQUIPO

Nombre	Influencia	Nombre	Cant.	Peso	Precio
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Capacidades

Ajuste por Fuerza (fue-5)	-1
Ajuste Inventiva (inv-5)	1
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 3
Carga (7fue)	Kg: 28
Correr (agi+2vel)	m/as: 13
Duración Correr (10vit)	as: 60
Esquivar 2×agi + vel)	14
Esprintar (agi+3vel)	m/as: 17
Duración esprintar (vit)	as: 6
Iniciativa (vel,agi)	4, 5
Marchar (agi + vel)	9
Duración marchar (10vit)	60
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	4,8
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	0,8, 1,7
Umbral Mortal (vit)	6

DINERO

Ingresos: _____ reales
 Ahorros: _____ reales
 De bolsillo: _____ reales

Peso total:

NOTAS