

Tiempo de Odio

Nombre Personaje: _____
 Nombre del jugador: _____
 Raza: _____ Sexo: _____
 Altura: _____ cm. Peso: _____ kg.
 Nacionalidad: _____
 Descripción: _____
 Ocupaciones: _____
 Comerciante (espía) _____
 Capacidades especiales: _____
 Experiencia acumulada: /

CUERPO		INTELIGENCIA	
Fuerza	_____	Memoria	_____
Vitalidad	_____	Lógica	_____
Resistencia	_____	Inventiva	_____
DESTREZA		PRESENCIA	
Agilidad	_____	Carisma	_____
Coordinación	_____	Voluntad	_____
Velocidad	_____	Apariencia	_____
INSTINTO			
Percepción	_____		
Intuición	_____		
Concentración	_____		

ATLETICAS

	atr.	rac.	niv.	tot.
Acrobacias	agi	+	+	=
Cond. Carro	coo	+	+	=
Fondo	res	+	+	=
Lanzar	fue	+	+	=
Montar	agi	+	+	=
Nadar	agi	+	+	=
Saltar	agi	+	+	=
Trepar	agi	+	+	=

COMBATE

	atr.	rac.	niv.	tot.
Arma -	agi	+	+	=
Arma -	fue	+	+	=
Arma -		+	+	=
Arma -		+	+	=
Escudo	coo	+	+	=
Pelea	agi	+	+	=

CONOCIMIENTOS

	atr.	rac.	niv.	tot.
Animales	mem	+	+	=
Cocina	mem	+	+	=
Curandería	mem	+	+	=
Evaluar	log	+	+	=
Geografía	log	+	+	=
Herbalismo	mem	+	+	=
Lengua -	mem	+	+	=
Lengua -	mem	+	+	=
Lengua -	mem	+	+	=
Medicina	mem	+	+	=
Minerales	mem	+	+	=
Mitos y Leyendas	mem	+	+	=
Navegación	log	+	+	=
Primeros Auxilios	int	+	+	=
Raza -	mem	+	+	=
Raza -	mem	+	+	=
Raza -	mem	+	+	=
Raza -	mem	+	+	=
Supervivencia	mem	+	+	=

MAÑA

	atr.	rac.	niv.	tot.
Artesanía -	coo	+	+	=
Artesanía -	coo	+	+	=
Artesanía -	coo	+	+	=
Artesanía -	coo	+	+	=
Cerrajería	coo	+	+	=
Esconderse	int	+	+	=
Juego	con	+	+	=
Hurtar	coo	+	+	=
Ocultar	inv	+	+	=
Sigilo	coo	+	+	=

PERCEPCION

	atr.	rac.	niv.	tot.
Avistar	per	+	+	=
Buscar	per	+	+	=
Escuchar	ins	+	+	=
Intuición	int	+	+	=
Orientación	ins	+	+	=
Rastrear	ins	+	+	=

SOCIALES

	atr.	rac.	niv.	tot.
Adiestrar	vol	+	+	=
Cantar	car	+	+	=
Danzar	car	+	+	=
Elocuencia	car	+	+	=
Imitar	vol	+	+	=
Interpretar	vol	+	+	=
Intimidar	vol	+	+	=
Mando	car	+	+	=
Psicología	log	+	+	=
Seducion	apa	+	+	=

ADICIONALES

	atr.	rac.	niv.	tot.
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=

Arma	Daño (af)	Tipo	Habilidad	Nivel (mF)	Ini.	Parada	Resist.	Alcances

Armadura	Prot	Resist.	mHab

0: Cabeza
Armadura: _____
Heridas: _____

1 2 3: Pecho
Armadura: _____
Heridas: _____

4: Brazo Der.
Armadura: _____
Heridas: _____

5: Brazo Izq.
Armadura: _____
Heridas: _____

6 7: Abdomen
Armadura: _____
Heridas: _____

8: Pierna Izq.
Armadura: _____
Heridas: _____

9: Pierna Der.
Armadura: _____
Heridas: _____

Rasguño:
Leve: _____
Grave: _____
Mortal: _____

NOTAS / HISTORIAL

POSESIONES

MAGIA

CONJUROS	atr.	niv.	tot.
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=

CAPACIDADES

Alerta (3per)	_____
Esquivar (2agi+vel)	_____
Iniciativa (vel,agi)	_____
Carga (7fue)	kgs. _____
Andar (agi)	m/as _____
Correr (agi+(2vel))	m/as _____
Durac. Correr (10vit)	as _____
Sprintar (agi+3vel)	m/as _____
Durac. Sprint (vit)	as _____
Resistir Dolor (vol/2)	_____
Umbral Mortal (vit)	_____
Ajuste Fuerza (fue-5)	_____

Puntos de MENTE (3Inv)

○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○

○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○

Puntos de MAGIA (3mag)

○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○

○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○

Puntos de MAGIA (3mag)

○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○

○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○