

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

QUIETUD

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

DETERMINACIÓN

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INGENUIDAD

PRESENCIA

CARISMA

VOGUNTAD

APARIENCIA

9

7

4

6

10

7

9

5

6

5

4

4

5

5

4

5

6

5

4

5

6

5

4

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

Hermanad

atr. + niv. = val.

coo + 6 = 15

int + 10 = 14

vit + 10 = 14

car + 5 = 10

inv + =

int + 5 = 9

car + 7 = 12

coo + =

per + 11 = 16

inv + =

mem + =

con + 6 = 10

agi + 6 = 13

int + =

car/apa + =

log + =

agi + 6 = 13

atr. + niv. = val.

car + 3 = 12

car + 3 = 12

car + =

car + =

car + =

car + =

car + =

Restringidas

Artesanía

Cerraduras

Con. académico

Con. científico

Con. militar

Equitación

Falsificar

Hab. escénicas

atr. + niv. = val.

coo + 6 = 15

coo + =

coo + =

coo + =

mem + =

mem + =

mem + =

mem + =

mem + =

mem + =

log + =

log + =

log + =

log + =

coo + =

car + =

car + =

car + =

inv + =

inv + =

inv + =

inv + =

fue + =

int + =

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 + 6 = 13

agi + =

agi + =

agi + =

agi + =

coo + 9 = 18

coo + 12 = 21

coo + 10 = 19

coo + 4 = 13

coo + =

coo + =

agi + 6 = 13

agi + =

agi + =

agi + 7 = 14

agi + 12 = 19

agi + 12 = 19

log + =

log + =

log + =

log + =

atr. + niv. = val.

mem + =

mem + =

mem + =

DAOS

Nombre del jugador:

Nombre del personaje: Honorario Chaparro

Sexo: Varón

Altura: 1,71 Peso: 70

Nacionalidad: Español

Descripción:

Nivel social: **4**

Pasos:

Militar x2

Virtudes y Defectos

Alfabetizado

Patrimonio reducido

Capacidades especiales:

Prof. especialista:

Edad: **18**

ARMAMENTO

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

Puntos de vida
(3 × res) 18

○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○○○

Puntos de entereza
(2 × vol + con) 12

○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○○○

CONTACTOS EQUIPO

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

Capacidades

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Ajuste Inventiva (inv-5)	0
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 4
Carga (7fue)	Kg: 49
Correr (agi+2vel)	m/as: 17
Duración Correr (10vit)	as: 40
Esquivar 2×agi + vel)	19
Esprintar (agi+3vel)	m/as: 22
Duración esprintar (vit)	as: 4
Iniciativa (vel,agi)	5, 5
Marchar (agi + vel)	12
Duración marchar (10vit)	40
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	8
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1,4, 2,3
Umbral Mortal (vit)	4

0: Cabeza
Resistencia: _____
Heridas: _____

1 2 3: Pecho
Resistencia: _____
Heridas: _____

4: Brazo D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

5: Brazo I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

6 7: Abdomen
Resistencia: _____
Heridas: _____

8: Pierna D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

9: Pierna I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

DINERO

Ingresos: _____ reales

Ahorros: _____ reales

De bolsillo: _____ reales

Peso total:

NOTAS
