

# HABILIDADES

## CUERPO

FUERZA

AGILIDAD

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 + \_\_\_ = \_\_\_

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 + \_\_\_ = \_\_\_

mem + 5 = 10

mem + \_\_\_ = \_\_\_

mem + \_\_\_ = \_\_\_

log + \_\_\_ = \_\_\_

log + \_\_\_ = \_\_\_

log + \_\_\_ = \_\_\_

coo + \_\_\_ = \_\_\_

coo + \_\_\_ = \_\_\_

car + \_\_\_ = \_\_\_

car + \_\_\_ = \_\_\_

car + \_\_\_ = \_\_\_

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 + \_\_\_ = \_\_\_

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

### Virtudes y Defectos

Capacidades especiales:

Prof. especialista:

Edad: 18

# 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

**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

\_\_\_\_\_