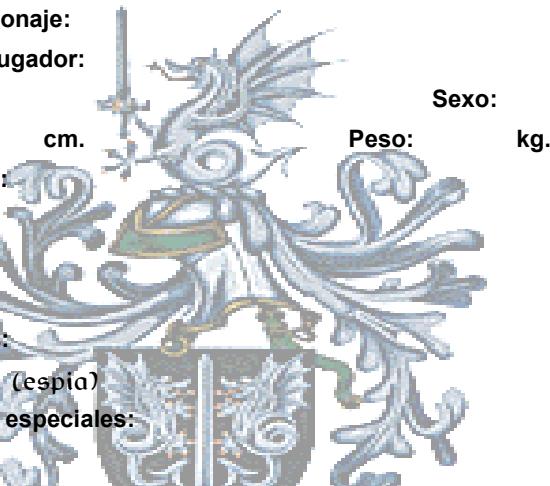


# Tiempo de Odio

Nombre Personaje:



Nombre del jugador:

Raza:

Altura: cm.

Nacionalidad:

Descripción:

Ocupaciones:

Comerciante (espia)

Capacidades especiales:

Experiencia acumulada: /

## CUERPO

Fuerza

INTELIGENCIA

Memoria

Vitalidad

Lógica

Resistencia

Inventiva

## DESTREZA

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	+	+	=

## 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	+	+	=

## COMBATE

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

## PERCEPCION

	atr.	rac.	niv.	tot.
Avistar	per	+	+	=
Buscar	per	+	+	=
Escuchar	ins	+	+	=
Intuicion	int	+	+	=
Orientacion	ins	+	+	=
Rastrear	ins	+	+	=

## 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	+	+	=

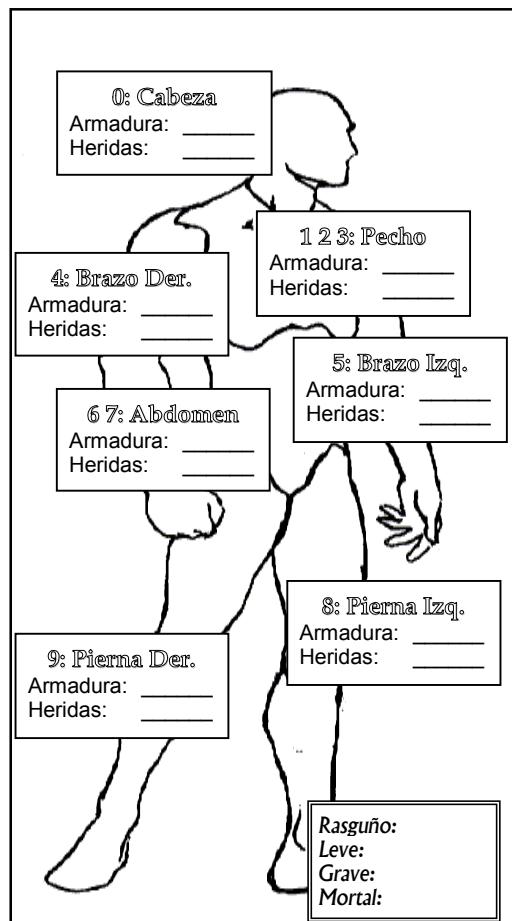
## SOCIALES

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

## ADICIONALES

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

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



## NOTAS / HISTORIAS

## 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)**

oooooooooooo oooooooo ooooooo  
oooooooooooo oooooooo ooooooo

**PUNTOS DE MAGIA (3mag)**

oooooooooooo oooooooo ooooooo  
oooooooooooo oooooooo ooooooo