

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

VELOCIDAD

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

DETERMINACIÓN

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INGENUIDAD

PRESENCIA

CARISMA

VOGUNTAD

APARIENCIA

Generales

Arriero
 Chusma y canalla
 Correr
 Dialéctica
 Disfraz
 Don de gentes
 Intimidar
 Escamotear
 Observación
 Ocultar
 Protocolo
 Sigilo
 Saltar
 Sanar
 Seducción
 Supervivencia
 Trepar

atr. + niv. = val.

coo + ___ = ___
 int + ___ = ___
 vit + ___ = ___
 car + ___ = ___
 inv + ___ = ___
 int + ___ = ___
 car + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 per + ___ = ___
 inv + ___ = ___
 mem + ___ = ___
 con + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 int + ___ = ___
 car/apa + ___ = ___
 log + ___ = ___
 agi + ___ = ___

Restringidas

Artesanía
 Cerraduras
 Con. académico
 Con. científico
 Con. militar
 Equitación
 Falsificar
 Hab. escénicas

atr. + niv. = val.

coo + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 mem + ___ = ___
 mem + ___ = ___
 mem + ___ = ___
 mem + ___ = ___
 log + ___ = ___
 log + ___ = ___
 log + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 car + ___ = ___
 car + ___ = ___
 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

atr. + niv. = val.

agi + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 coo + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 agi + ___ = ___
 log + ___ = ___
 log + ___ = ___
 log + ___ = ___

Hab. Influencia

atr. + niv. = val.

car + ___ = ___
 car + ___ = ___
 car + ___ = ___
 car + ___ = ___
 car + ___ = ___
 car + ___ = ___
 car + ___ = ___

Hab. plásticas

fue + ___ = ___

int + ___ = ___
 int + ___ = ___
 int + ___ = ___

Hab. Idiomas

Idioma _____
 Idioma _____
 Idioma _____

atr. + niv. = val.

mem + ___ = ___
 mem + ___ = ___
 mem + ___ = ___

DAOS

Nombre del jugador:
 Nombre del personaje:
 Sexo:
 Altura: Peso:
 Nacionalidad:

Descripción:
 Nivel social:
 Pasos:

Edad:

Virtudes y Defectos
 Capacidades especiales:
 Prof. especialista:

ARMAMENTO

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

Puntos de vida
(3 × res)

Puntos de entereza
(2 × vol + con)

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: _____

CONTACTOS EQUIPO

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

Capacidades

Ajuste por Fuerza (fue-5) _____

Ajuste Inventiva (inv-5) _____

Alerta (3per) _____

Andar (agi) m/as: _____

Carga (7fue) Kg: _____

Correr (agi+2vel) m/as: _____

 Duración Correr (10vit) as: _____

Esquivar 2×agi + vel) _____

Esprintar (agi+3vel) m/as: _____

 Duración esprintar (vit) as: _____

Iniciativa (vel,agi) _____

Marchar (agi + vel) _____

 Duración marchar (10vit) _____

Resistir Dolor (vol/2) _____

Salto H, (fue+vel/5) _____

 arr. (fue/5), abj. (agi/3) _____

Umbral Mortal (vit) _____

DINERO

Ingresos: _____ reales

Ahorros: _____ reales

De bolsillo: _____ reales

NOTAS
