

JUGADOR: _____ PERSONAJE: _____

ESPECIE: _____ GÉNERO: _____ EDAD: _____

COMPLEXIÓN: _____ CULTURA: _____

ALTURA: _____ CLASE SOCIAL: _____

PESO: _____ PROFESIÓN: _____



NOTAS SOBRE TRASFONDO, COMUNIDAD Y FAMILIA

CONTACTOS, ALIADOS Y ENEMIGOS

CARACTERÍSTICAS

ATRIBUTOS

Original Máx. Actual

Original Actual

FUERZA

CONSTITUCIÓN

TAMAÑO

DESTREZA

INTELIGENCIA

PODER

CARISMA

PUNTOS DE ACCIÓN

MODIFICADOR DE DAÑO

MODIFICADOR DE EXPERIENCIA

RITMO DE CURACIÓN

BONIFICADOR DE INICIATIVA

PUNTOS DE SUERTE

TASA DE MOVIMIENTO

DINERO Y RIQUEZA

Ingresos _____ Día _____ Semana _____ Estación _____ Año _____

P. Plata _____

PUNTOS DE MAGIA

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

PM usados (efectos activos): _____

HABILIDADES BÁSICAS

HABILIDADES PROFESIONALES

Habilidad	% Básico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Aguante	CONx2			_____
Atletismo	FUE+DES			_____
Bailar	DES+CAR			_____
Cantar	CAR+POD			_____
Conducir	DES+POD			_____
Con. Local	INTx2			_____
Costumbres	INTx2			_____
Engañar	INT+CAR			_____
Evadir	DESx2			_____
Influencia	CARx2			_____
Manejo de Botes	FUE+CON			_____
Montar	DES+POD			_____
Músculo	FUE+TAM			_____
Nadar	FUE+CON			_____
Ocultar	DES+POD			_____
Pelea	FUE+DES			_____
Percepción	INT+POD			_____
Perspicacia	INT+POD			_____
Primeros Auxilios	INT+DES			_____
Sigilo	DES+INT			_____
Voluntad	PODx2			_____

Habilidad	% Básico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____
_____	_____			_____

IDIOMAS (INT+CAR)

Habilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
L. Materna (_____)			_____
_____			_____
_____			_____
_____			_____
_____			_____

TIRADAS DE EXPERIENCIA

HABILIDADES MÁGICAS

Habilidad	% Básico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Magia Común	POD + CAR			_____
Atadura	POD + CAR			_____
Trance	CON + POD			_____
Meditación	CON + INT			_____
Misticismo	CON + POD			_____
Invocación	INT x2			_____
Manipulación	INT + POD			_____
Devoción	POD + CAR			_____
Exhortación	INT + CAR			_____

PASIONES

Pasiones	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

: Habilidad Pifiada | : Habilidad Entrenada | : Afectada por la Carga (CAR) | : Penalización por Armadura

ARMADURA Y EQUIPO

CAR del Equipo _____

CAR de la Armadura (Equipada = CAR/2) _____

CAR Total _____

Penalización por Armadura (U) = CAR de la Armadura / 5 _____

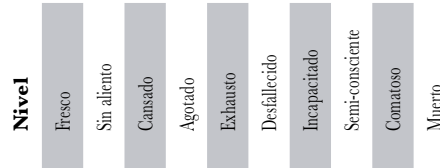
LOCALIZACIONES DE IMPACTO

dzo	Localización	PA	Puntos de Golpe																						
19 - 20	Cabeza		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
16 - 18	Brazo izquierdo		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
13 - 15	Brazo derecho		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
10 - 12	Pecho		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
7 - 9	Abdomen		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4 - 6	Pierna izquierda		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 3	Pierna derecha		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

RESISTENCIAS

Habilidad	%básico		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Músculo	FUE + TAM	_____	_____	_____
Aguante	CON x2	_____	_____	_____
Evadir	DES x2	_____	_____	_____
Voluntad	POD x2	_____	_____	_____

FATIGA



ESTILOS DE COMBATE

Nombre del Estilo	Armas	Rasgo		<input checked="" type="checkbox"/>	%
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

ARMAS Y ESCUDOS

Armas cuerpo a cuerpo y escudos	Daño	Tamaño	Alcance	Rasgos	Efectos de Combate	PA	PG (Máx./Actuales)		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
Armas a Distancia	Daño	MD	Potencia	Recarga	Alcance	Efectos de Combate	Tamaño	PA	PG (Máx./Actuales)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____

MOVIMIENTO

Tipos de Movimiento	Movimiento	
Caminar	_____	-
Correr ⁽¹⁾ (Movimiento + % Atl./25 x 0,5 m.) x3	_____	- U m
Esprintar ⁽¹⁾ (Movimiento + % Atl./25 m.) x5	_____	- U m
Saltar ⁽²⁾	Horizontal ⁽³⁾ (a.PJ x2 + % Atl./20 m.)	_____ - U /2 m
	Vertical ⁽³⁾ (a.PJ + % Atl./20 cm.)	_____ - U /2 m
Trepas	Superficie Abrupta	_____ - U /2 m
	Superficie Escarpada	_____ - U m
	Superficie Vertical	_____ - U x2 m
Nadar ⁽⁴⁾ (Movimiento + % Nadar /20 m.)	_____	(4)

(1): Crítico en Atletismo: +1 m. al Mov. base/distancia de salto.
 (2): a.PJ: altura del PJ (en metros). Carrerilla mínima = 5 m.
 Sin carrerilla: mitad de distancia y [símbolo de escudo]/4 m.
 (3): Crítico en Nadar = +1 m.

(4): Mov. nadando /2 - U = $\begin{cases} > 0: \text{flota y puede moverse.} \\ = 0: \text{flota pero no se mueve.} \\ < 0: \text{se hunde.} \end{cases}$
 (5): Redondeado hacia abajo

INFORMACIÓN DEL CULTO

Rangos & Beneficios & Restricciones & Dones & Geas

Máx. Actual



PODERES

Conjuros & Espíritus & Talentos & Milagros