

INFORMACIÓN PERSONAL

Jugador	<input type="text"/>	Descrip. y Aspecto Físico	<input type="text"/>	Edad
Personaje	<input type="text"/>		<input type="text"/>	Alineamiento
Raza	<input type="text"/>		<input type="text"/>	Deidades
Género	<input type="text"/>		<input type="text"/>	Profesión
Origen	<input type="text"/>		<input type="text"/>	Ocupación
Cultura	<input type="text"/>		<input type="text"/>	Bolsa/Erarios

ACTITUD Y PSICOLOGÍA

Lemas	<input type="text"/>	○ ○ ○ ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	○ ○ ○ ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	○ ○ ○ ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	○ ○ ○ ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	○ ○ ○ ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	○ ○ ○ ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	○ ○ ○ ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	○ ○ ○ ○
Traumas	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Estímulos Superados	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Estímulos No Superados	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

TRASFONDO

Anécdotas Justas	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

INVENTARIO

Objeto	Objeto/Cualidad
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

El Secreto	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMAS

Arma	Distancia	Daño	Salvación	CON CAP	Proyec.	Propiedades
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CORAZAS

Coraza	Piezas	Salvación	SIC	CON CAP	Propiedades
<input type="text"/>	C T Bd Bi Pd Pi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	C T Bd Bi Pd Pi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	C T Bd Bi Pd Pi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

INFORMACIÓN PERSONAL

Jugador	
Personaje	
Raza	
Género	
Origen	
Cultura	



	Edad
	Alineamiento
	Deidades
	Profesión
	Ocupación
	Bolsa/Erarios

ACTITUD Y PSICOLOGÍA

Lemas
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
Traumas

Estímulos Superados
Estímulos No Superados

TRASFONDO

Anécdotas Justas
Anécdotas Injustas

INVENTARIO

Objeto	Objeto/Cualidad

El Secreto
La Obligación

ARMAS

Arma	Distancia	Daño	Salvación	CON	CAP	Proyec.	Propiedades

CORAZAS

Coraza	Piezas	Salvación	SIC	CON	CAP	Propiedades
	C T Bd Bi Pd Pi					
	C T Bd Bi Pd Pi					
	C T Bd Bi Pd Pi					

CARACTERÍSTICAS GENERALES

CAR	PX	Mod	CON	PX	Mod	DES	PX	Mod
FU	PX	Mod	IN	PX	Mod	INT	PX	Mod
POD	PX	Mod	VAL	PX	Mod			

HABILIDADES GENERALES

AGI	PX	Mod	COM	PX	Mod	CO	PX	Mod
MAN	PX	Mod	PER	PX	Mod	SUB	PX	Mod

HABILIDADES Y DONES

Habilidad / Don	CL	ESP.	A/A	VA	DEP.
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			

HABILIDADES DE COMBATE

Técnica Marcial	A/A	CAN	VC

CARACTERÍSTICAS MIXTAS

A/A		CAP		/
MDaño		MMana		
Puntos de Vida (PV)				
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
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
PC	/	PCOR	/	

HABILIDADES COMUNES

AGILIDAD				
Acrobacias	e	e	a	
Escarlar				e e a
Atrapar	e	e	a	
Montar				e e a
Bailar	e	e	a	
Nadar				e e a
Caer	e	e	a	
Remar				e e a
Contorsiona.	e	e	a	
Rodar				e e a
Correr	e	e	a	
Saltar				e e a
Equilibrio	e	e	a	
COMUNICACIÓN				
Actuar	e	e	a	
Mentir				e e a
Asustar	e	e	a	
Negociar				e e a
Cantar	e	e	a	
Narrar				e e a
Empatía	e	e	a	
O. Informa.				e e a
Interrogar	e	e	a	
Oratoria				e e a
Intimidar	e	e	a	
Seducir				e e a
CONOCIMIENTO				
Animal	e	e	a	
Medicina				e e a
Escribir	e	e	a	
Mineral				e e a
Estrategia	e	e	a	
Mitología				e e a
Folclore	e	e	a	
Mundo				e e a
Historia	e	e	a	
Náutica				e e a
Humano	e	e	a	
Ocultismo				e e a
I. Propiedad	e	e	a	
Protocolo				e e a
Idiomas	e	e	a	
Sobrenatu.				e e a
Ingeniería	e	e	a	
Tasar Obj.				e e a
Len. Signos	e	e	a	
Vegetal				e e a
Mecánica	e	e	a	
Venenos				e e a
MANIPULACIÓN				
Cetrería	e	e	a	
Pastorear				e e a
Cocinar	e	e	a	
Pintar				e e a
Crear	e	e	a	
P. Auxilios				e e a
Crear Instru.	e	e	a	
Registrar				e e a
Crear Medi.	e	e	a	
Tocar Ins.				e e a
Desollar	e	e	a	
Torturar				e e a
Falsificar	e	e	a	
Trampear				e e a
Forjar	e	e	a	
Trilero				e e a
F.Cerraduras	e	e	a	
Usar Objeto				e e a
Hurtar	e	e	a	
Uso Cuerdas				e e a
PERCEPCIÓN				
Buscar	e	e	a	
Orientar				e e a
Escuchar	e	e	a	
Otear				e e a
Gustar	e	e	a	
Rastrear				e e a
Leer Labios	e	e	a	
Reflejos				e e a
Oler	e	e	a	
Tocar				e e a
SUBTERFUGIO				
Camuflarse	e	e	a	
Ocul. Objeto				e e a
Disfrazarse	e	e	a	
Sigilo				e e a
Escondarse	e	e	a	

