

DADOS DE ACCIÓN

NOMBRE DEL PERSONAJE	ESPECIE/TALENTO	ESPECIALIDAD
PRIMERA CLASE/NIVEL	SEGUNDA CLASE/NIVEL	TERCERA CLASE/NIVEL
NOMBRE DEL JUGADOR	EXP ACTUAL	SIGUIENTE NIVEL
GÉNERO	EDAD	ALTURA
		PESO
		OJOS
		PELO

DADOS INICIALES TIPO DE DADO

ATRIBUTOS FÍSICOS

ATRIBUTOS MENTALES

NOMBRE DEL ATRIBUTO	VALOR MODIFICADOR	VALOR REDUCIDO	MOD. REDUCIDO
FUE FUERZA	_____	_____	_____
DES DESTREZA	_____	_____	_____
CON CONSTITUCIÓN	_____	_____	_____

NOMBRE DEL ATRIBUTO	VALOR MODIFICADOR	VALOR REDUCIDO	MOD. REDUCIDO
INT INTELIGENCIA	_____	_____	_____
SAB SABIDURÍA	_____	_____	_____
CAR CARISMA	_____	_____	_____

HABILIDADES

RANGOS MAX.

HABILIDAD DE ORIGEN	NOMBRE DE LA HABILIDAD	ATRIBUTO SUGERIDO	BONO DE HABILIDAD	RANGOS	MOD. DE ATRIBUTO	MOD. MISC.	RANGO DE AMENAZA	HABILIDAD DE ORIGEN	NOMBRE DE LA HABILIDAD	ATRIBUTO SUGERIDOS	BONO DE HABILIDAD	RANGOS	MOD. DE ATRIBUTO	MOD. MISC.	RANGO DE AMENAZA
<input type="checkbox"/>	ACROBACIAS	DES	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	INVESTIGAR	SAB	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____
<input type="checkbox"/>	ARTESANÍA *	INT	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	MEDICINA	INT	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____
<input type="checkbox"/>	ATLETISMO	FUE	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	MEZCLARSE	CAR	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____
<input type="checkbox"/>	A. INTENCIONES	SAB	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	MONTAR *	DES	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____
<input type="checkbox"/>	AVISTAR	SAB	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	PRESTIDIGITACIÓN	DES	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____
<input type="checkbox"/>	BUSCAR	INT	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	REGATEAR	SAB	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____
<input type="checkbox"/>	DISFRAZARSE	CAR	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	RESOLUCIÓN	CON	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____
<input type="checkbox"/>	ENGAÑAR	CAR	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	SIGILO	DES	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____
<input type="checkbox"/>	IMPRESIONAR	CAR	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA	SAB	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR	SAB	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____	<input type="checkbox"/>	TÁCTICAS	INT	_____	= _____	+ _____	+ _____	_____

DISCIPLINAS

INTERESES

ESTUDIOS TOTALES

ARTESANÍA

MONTAR

_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

SUBTRAMAS

<input type="checkbox"/> COMPLETADO	_____	<input type="checkbox"/> COMPLETADO	_____	<input type="checkbox"/> COMPLETADO	_____
<input type="checkbox"/> COMPLETADO	_____	<input type="checkbox"/> COMPLETADO	_____	<input type="checkbox"/> COMPLETADO	_____

DINERO

ESTILO DE VIDA

E. DE VIDA TOTAL

EN MANO _____	DISTINCIÓN _____	PRUDENCIA _____
AHORRO _____	BONO DE APARIENCIA _____	DINERO AHORRADO/GANADO _____ %
	INGRESO _____	

HABILIDADES FUERA DEL COMBATE: HABILIDADES DE CLASE, DOTES, Y OTRAS OPCIONES

NOMBRE	NOTAS	NOMBRE	NOTAS
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

DEFENSA TOTAL = 10 + BONO DE CLASE + MOD. DE DES + MOD. DE TAMAÑO + MOD. MISC. - MOD. DE ARMADURA

VITALIDAD TOTAL ACTUAL **HERIDAS** TOTAL ACTUAL

LESIONES CRÍTICAS

ATENUADO ACTUAL FATIGADO **ESTRÉS** ACTUAL AGITADO

CONDICIONES

TAMAÑO TAMAÑO ESPACIO ALCANCE

VELOCIDAD TERRESTRE BASE **OTRA VELOCIDAD** BASE **VELOCIDAD DE VIAJE** MPH/KPH

COMPETENCIAS

COMPETENTE FORTE	COMPETENTE FORTE
<input type="checkbox"/> SIN ARMAS	<input type="checkbox"/> ARCOS
<input type="checkbox"/> CONTUNDENTES	<input type="checkbox"/> PÓLVORA NEGRA
<input type="checkbox"/> FILOS	<input type="checkbox"/> ARMAS DE ASEDIO
<input type="checkbox"/> ARROJADIZAS	

INICIATIVA TOTAL = BONO DE CLASE + MOD. DE DES + MOD. MISC.



ATAQUES BASE TIPO DE ATAQUE TOTAL ATAQUE BASE MOD. DE ATRIBUTO MOD. MISC. **TIRADAS DE SALVACIÓN** TIPO DE SALVACIÓN TOTAL SALVACIÓN BASE MOD. DE ATRIBUTO MOD. MISC.

SIN ARMAS _____ = _____ + _____ + _____ **FORTALEZA** _____ = _____ + _____ + _____

MELÉ _____ = _____ + _____ + _____ **REFLEJOS** _____ = _____ + _____ + _____

A DISTANCIA _____ = _____ + _____ + _____ **VOLUNTAD** _____ = _____ + _____ + _____

ARMAS

	
--	---

ARMA 1	TIPO	ATAQUE	DAÑO	AMENAZA	TAM/MANO	PESO
	DISTANCIA	DISPAROS	CUALIDADES/MEJORAS			

ARMA 2	TIPO	ATAQUE	DAÑO	AMENAZA	TAM/MANO	PESO
	DISTANCIA	DISPAROS	CUALIDADES/MEJORAS			

ARMA 3	TIPO	ATAQUE	DAÑO	AMENAZA	TAM/MANO	PESO
	DISTANCIA	DISPAROS	CUALIDADES/MEJORAS			

ARMA 4	TIPO	ATAQUE	DAÑO	AMENAZA	TAM/MANO	PESO
	DISTANCIA	DISPAROS	CUALIDADES/MEJORAS			

ARMADURA

	
---	---

TIPO	RD	PD	PDA	VELOCIDAD	PESO
DISFRAZARSE	RESISTENCIAS			MEJORAS	

ACCIONES DE COMBATE

ACCIÓN	BONO/MOVIMIENTO	TIEMPO	EFEECTO
<i>Acciones de Ataque</i>			
Ataque Estándar	_____	media	1 ataque a objetivo
Amenazar	_____	media	Intimidar v/s Resolución para hacer 1d6 de daño de estrés a un oponente en la Cercanía
Aporrear	_____	completa	Ataque Sin Armas: golpe exitoso = triple de daño atenuado
Cansar	_____	media	Resolución v/s Resolución para hacer 1d6 de daño de estrés a un oponente adyacente
Desarmar *	_____	media	Ataque Estándar v/s Ataque Estándar para desarmar a 1 objetivo Cercano
Embestrir *	_____	completa	Muevete hasta tu Velocidad hacia 1 oponente; tirada enfrentada de Atletismo para empujarlo 1 cuadro + 1 cuadro por cada 4 sobre el resultado del oponente; el objetivo queda <i>tumbado</i>
Fintar	_____	media	Prestigigitación v/s Avistar para dejar a un oponente <i>desprevenido</i>
Golpe de Gracia	_____	completa	(Solo objetivo adyacente <i>indefensa</i>) golpe exitoso = inconsciente o golpe critico automatico + tirada de salvación v/s muerte (Fort CD 10 + daño)
Presa *	_____	completa	Atletismo v/s Atletismo para dejar al objetivo <i>apresado</i> ; ambos personajes se vuelven <i>desprevenidos</i> y pueden hacer tiradas adicionales de Atletismo (Fue) para ganar beneficios de Presa
Provocar	_____	media	Averiguar Intenciones v/s Averiguar Intenciones para forzar a un oponente Cercano a atacarte con su siguiente acción
Tumbar *	_____	media	Acrobacias v/s Acrobaciarse para dejar al oponente <i>tumbado</i>

<i>Acciones de Iniciativa</i>			
Anticipar	_____	media	Averiguar Intenciones (CD 10 + bono de ataque base del objetivo); éxito = bono de esquivar a la Defensa igual a mod. de Sab (min. +1) por 1 ronda completa
Apuntar	_____	media	(Solo objetivo quieto) +1 al Ataque Estándar
Distraer	_____	media	Engañar (Des) v/s Averiguar Intenciones para reducir la Iniciativa del oponente en 2d6 solo por esta ronda
Preparar	_____	completa	1 media acción para hacer después en esta misma ronda
Refrescarse	_____	1 ronda	Si no eres atacado, ganas el resultado de 1 dado de acción en vitalidad o 2 heridas
Retrasar	_____	gratuita	-1 a la Iniciativa por esta ronda; max. (10 + bono de Iniciativa) veces

<i>Acciones de Movimiento</i>			
Movimiento Estándar	_____ ft.	media	Te mueves tu Velocidad en cualquier dirección
Correr	_____ ft.	completa	Te mueves a Velocidad x 4 en línea recta (Velocidad x 3 con armadura completa); quedas <i>desprevenido</i>
Defensa Total	_____ ft.	completa	1 Movimiento Estándar; +4 bono de esquivar a la Defensa por 1 ronda completa
Manipular Objeto	0 ft.	media	Desenvaina, envaina, recoge, o manipula 1 objeto
Montar/Desmontar	0 ft.	completa	Prepararse para montar o desmontar un animal entrenado o vehículo
Reposicionar	0 ft.	media	Pararse o ponerse <i>tendido</i> , quedas <i>desprevenido</i>

* El oponente más grande gana un bono de +2 por categoría de Tamaño de diferencia (excepto en el inicio de una Presa, donde el oponente de menor Tamaño gana el beneficio).

HABILIDADES DE COMBATE: HABILIDADES DE CLASE, DOTES, TRUCOS, Y OTRAS OPCIONES

NOMBRE	NOTAS	NOMBRE	NOTAS



