



JUGADOR:

DATOS DEL PERSONAJE

NOMBRE:

OCUPACIÓN:

APODO:

EDAD:

SEXO:

ALTURA:

PESO:

DESCRIPCIÓN:

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

AGILIDAD

Acrobacias	<input type="checkbox"/>
Contorsionismo	<input type="checkbox"/>
Discreción	<input type="checkbox"/>
Equitación	<input type="checkbox"/>
Esquivar	<input type="checkbox"/>
Pelea	<input type="checkbox"/>
Combate Con Armas	<input type="checkbox"/>
Saltar	<input type="checkbox"/>
Trepar	<input type="checkbox"/>

DESTREZA

Armas de Fuego	<input type="checkbox"/>
Armas de Tiro	<input type="checkbox"/>
Conducir	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
Pilotar	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
Navegar	<input type="checkbox"/>
Manipulación	<input type="checkbox"/>
Forzar Cerraduras	<input type="checkbox"/>
Lanzar	<input type="checkbox"/>
Reparar	<input type="checkbox"/>

FUERZA

Correr	<input type="checkbox"/>
Levantar	<input type="checkbox"/>
Nadar	<input type="checkbox"/>
Resistencia	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

CONOCIMIENTOS

Demolición	<input type="checkbox"/>
Electrónica	<input type="checkbox"/>
Erudición	<input type="checkbox"/>
Falsificación	<input type="checkbox"/>
Informática	<input type="checkbox"/>
Lenguas	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
Medicina	<input type="checkbox"/>
Negocios	<input type="checkbox"/>
Seguridad	<input type="checkbox"/>

PERCEPCIÓN

Arte	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
Buscar	<input type="checkbox"/>
Callejeo	<input type="checkbox"/>
Camuflaje	<input type="checkbox"/>
Investigación	<input type="checkbox"/>
Juegos	<input type="checkbox"/>
Orientación	<input type="checkbox"/>
Rastrear	<input type="checkbox"/>
Supervivencia	<input type="checkbox"/>

PRESENCIA

Amaestrar	<input type="checkbox"/>
Disfrazarse	<input type="checkbox"/>
Empatía	<input type="checkbox"/>
Engañar	<input type="checkbox"/>
Intimidación	<input type="checkbox"/>
Liderar	<input type="checkbox"/>
Persuasión	<input type="checkbox"/>
Seducir	<input type="checkbox"/>
Voluntad	<input type="checkbox"/>

DEFENSA

NIVEL DE VIDA

	NIVEL DE HERIDA	
1-3	RASGUÑO	<input type="checkbox"/>
4-8*	HERIDO	<input type="checkbox"/>
4-8**	HERIDO GRAVE	<input type="checkbox"/>
9-12	INCAPACITADO	<input type="checkbox"/>
13-15	HERIDO DE MUERTE	<input type="checkbox"/>
16+	MUERTO	<input type="checkbox"/>

HERIDAS Y LESIONES

ESTRÉS

1-4	NERVIOSO	<input type="checkbox"/>
5-8*	ESTRESADO	<input type="checkbox"/>
9-12**	ANGUSTIADO	<input type="checkbox"/>
13-15	ALTERADO	<input type="checkbox"/>
16+	CONMOCIONADO	<input type="checkbox"/>

ESTRES POSTRAUMÁTICO

VENTAJAS

DESVENTAJAS

PUNTOS DE PERSONAJE Y COJONES

PUNTOS DE PERSONAJE

PUNTOS DE COJONES

CAPACIDADES SECUNDARIAS

BON. AL DAÑO:

RESISTENCIA AL DAÑO:

MOVIMIENTO:

