

Jugador: _____

Personaje: _____

Personalidad: _____/_____

Trasfondos: _____

RD: _____

RD: _____

Armadura: _____

Peso de armadura: _____

Velocidad: _____

Nombre: _____

Integridad: _____

Peso: _____

RD: _____

RD: _____

RD: _____

RD: _____

RD: _____

Nombre: _____

Integridad: _____

Peso: _____

Daño: _____

RD: _____

RD: _____

Nombre: _____

Integridad: _____

Peso: _____

Daño: _____

RD: _____

RD: _____

Nombre: _____

Integridad: _____

Peso: _____

Daño: _____

Munición: _____



Generales

Tiradas:

Las acciones se resuelven realizando tiradas de 3d6 y sumando los Niveles de Progresión (NdP) de las habilidades que las modifican.

Gracias y Desgracias:

Suman o restan 1d4 a la tirada.

Pueden acumularse y contrarrestarse entre sí.

Ventaja y Desventaja:

La tirada se realiza sumando o restando 1d6.

Fases de combate

- 1) Cuerpo a Cuerpo amenazando a Tirador
- 2) Tiradores
- 3) Cuerpo a Cuerpo
- 4) Conjuradores



Peso total de equipo: _____



Nombre de habilidad PdP NdP Gracias Ventajas

Generales

Abrir Cerraduras	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Conducción	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Cuerdas y Nudos	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Esconderse	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Fortitud	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Investigación	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Navegar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Percibir	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Pericia	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Preservación	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Vitalidad	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺



Atléticas

Acrobacias	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Correr	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Escalar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Nadar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Saltar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺



Conocimientos

Anatomía	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Etiqueta	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Finanzas	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Física	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Flora y Fauna	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Geografía	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Historia	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Lingüística	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Medicina	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Ocultismo	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Política	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Química	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Religión	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Arcano	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺



Nombre de habilidad PdP NdP Gracias Ventajas

Sociales

Comercio	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Diplomacia	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Intimidar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Presencia	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Reunir Info.	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Seducir	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Sigilo	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Subterfugio	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺



Artísticas

Actuar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Artesanía				
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Bailar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Cocinar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Música	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
_____	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺



Combate

Alerta	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Auxiliar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Combate a Dist.	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Combate C. a C.	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Esquivar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Interceptar	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺
Pelea	0-0-0-0-0	___	__△▽	_□☺



Progresión de habilidades

Dificultad de progresión: 8 + NdP de la habilidad

Adversidad según la dificultad

Asegurada	No realiza tirada
Fácil	4~8
Intermedia	9~13
Difícil	14~18
Muy difícil	19~23
Extrema	24 en adelante

