

## CONCEPTO DE PERSONAJE

|              |  |
|--------------|--|
| NOMBRE       |  |
| DESCRIPCIÓN  |  |
|              |  |
| MOTIVACIÓN   |  |
|              |  |
| PERSONALIDAD |  |
|              |  |

## EXPERIENCIA

|           |
|-----------|
| Ganada:   |
| Gastada:  |
| Restante: |

## ESTADOS

|                                   |                                |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| HERIDO <input type="radio"/>      | HISTERIA <input type="radio"/> |
| AGOTAMIENTO <input type="radio"/> |                                |

## TRASFONDOS

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

## SALUD

## Umbral de Aturdimiento (CON +VOL) :

| Umbral   | Nivel de Salud (penalización)   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| $\leq (\text{CON} + \text{armadura})/2$        | Leves (- 0)   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Entre 0 y ____ de daño                         | <table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| $\leq \text{CON} + \text{armadura}$            | Herida (-3)   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Entre ____ y ____ de daño                      | <table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| $\leq (\text{CON} + \text{armadura}) \times 2$ | Lesión(-6)  |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Entre ____ y ____ de daño                      | <table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| $> (\text{CON} + \text{armadura}) \times 2$    | Fatal (K.O.)  |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A partir de ____ de daño                       | <table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CON + VOL                                      | <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> </table>  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8  | 9 | 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1  | 2   | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |   |    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## ATRIBUTOS PRINCIPALES

|            |  |              |  |
|------------|--|--------------|--|
| FUERZA     |  | CONSTITUCIÓN |  |
| PERCEPCIÓN |  | VOLUNTAD     |  |
| CARISMA    |  | DESTREZA     |  |
| HABILIDAD  |  | INTELIGENCIA |  |

## ATRIBUTOS DERIVADOS

|                 |  |
|-----------------|--|
| RAZÓN (VOL x 2) |  |
|                 |  |
|                 |  |

## HABILIDADES

|               |    |             |    |
|---------------|----|-------------|----|
| ALERTA        | 3+ | ATLETISMO   | 3+ |
| CONCENTRACIÓN | 3+ | EDUCACIÓN   | 3+ |
| PELEA         | 3+ | PERSUASIÓN  |    |
| PUNTERÍA      | 3+ | SIGILO      | 3+ |
|               |    |             |    |
| ACTUAR        |    | ACROBACIA   |    |
| ARTILLERÍA    |    | ANIMALES    |    |
| BRICOLAJE     |    | CONDUCIR    |    |
| CIENCIA       |    | CORAJE      |    |
| DIRIGIR       |    | DISPARO     |    |
| ETIQUETA      |    | INTIMIDAR   |    |
| INVESTIGACIÓN |    | JUEGO       |    |
| LIDERAZGO     |    | LUCHAR      |    |
| MANO TORPE    |    | MEDICINA    |    |
| PSICOLOGÍA    |    | OCULTISMO   |    |
| SISTEMAS      |    | SUBTERFUGIO |    |
| SUPERVIVENCIA |    |             |    |

## INVENTARIO

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

## ARMAS

| NOMBRE | Modo:     | Cadencia:   |
|--------|-----------|-------------|
|        | Cadencia: | Iniciativa: |
|        | Alcance:  | Puntería    |
|        | Recarga:  | Daño:       |

  

| NOMBRE | Modo:     | Cadencia:   |
|--------|-----------|-------------|
|        | Cadencia: | Iniciativa: |
|        | Alcance:  | Puntería    |
|        | Recarga:  | Daño:       |

  

| NOMBRE | Modo:     | Cadencia:   |
|--------|-----------|-------------|
|        | Cadencia: | Iniciativa: |
|        | Alcance:  | Puntería    |
|        | Recarga:  | Daño:       |