

**TABLA DE CREACIÓN DE PJ SWADE**

		PJ1	PJ2	PJ3	PJ4	PJ5	PJ6
<b>ATRIBUTOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Todos los atributos comienzan a d4.</li> <li>Tienes <b>5 puntos</b> para distribuir entre ellos.</li> <li>El límite de mejora de un atributo es d12 (salvo que la especie del PJ indique otra cosa).</li> </ul>	<b>AGILIDAD</b>						
	<b>ASTUCIA</b>						
	<b>ESPÍRITU</b>						
	<b>FUERZA</b>						
	<b>VIGOR</b>						
<b>VALORES DERIVADOS</b> PASO: 6 (en condiciones normales). PARADA: 2+1/2 dado de PELEAR. DUREZA: 2+1/2 dado de VIGOR (+bonificación de armadura).	<b>PASO</b>						
	<b>PARADA</b>						
	<b>DUREZA</b>						
<b>HABILIDADES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Persuadir y Sigilo (*) son habilidades básicas y comienzan a <b>d4</b> de forma gratuita.</li> <li>Tienes <b>12 puntos</b> para gastar en las habilidades.</li> <li>Cada nivel de dado cuesta un punto si es inferior o igual al atributo asociado a esa habilidad. Por encima del atributo asociado, cuesta dos puntos por nivel de dado.</li> </ul>	APOSTAR (AST)						
	ATLETISMO*(AGI)						
	CABALGAR (AGI)						
	CIENCIA EXTRAÑA (AST) <small>HABILIDAD ARCANA</small>						
	CIENCIAS (AST)						
	CONducir (AGI)						
	CONOC. GENERALES* (AST)						
	CONTROL (ESP) <small>HABILIDAD ARCANA</small>						
	DISPARAR (AGI)						
	ELECTRÓNICA (AST)						
	FE (ESP) <small>HABILIDAD ARCANA</small>						
	HECHICERÍA (ESP) <small>HABILIDAD ARCANA</small>						
	HUMANIDADES (AST)						
	IDIOMA (AST)						
	INTERPRETAR (ESP)						
	INTIMIDAR (ESP)						
	INVESTIGAR (AST)						
	LATROCINIO (AGI)						
	MEDICINA (AST)						
	NAVEGAR (AGI)						
	NOTAR* (AST)						
	OCULTISMO (AST)						
	ORDENADORES (AST)						
	PELEAR (AGI)						
	PERSUADIR* (ESP)						
	PILOTAR (AGI)						
	PROVOCAR (AST)						
	PSIÓNICA (AST) <small>HABILIDAD ARCANA</small>						
	REPARAR (AST)						
	SIGILO* (AGI)						
	SUPERVIVENCIA (AST)						
	TÁCTICAS (AST)						

## TABLA DE CREACIÓN DE PJ SWADE

	PJ1	PJ2	PJ3	PJ4	PJ5	PJ6
DESVENTAJAS						
VENTAJAS						
ARMAS						
PODERES						
EQUIPO						

### DESVENTAJAS:

- Elige hasta **4 puntos** de desventajas (las mayores otorgan 2 puntos y las menores 1).
- 2 puntos de desventajas= mejorar un **atributo** en un nivel de dado o adquirir una **ventaja**.
- 1 punto de desventaja= un punto extra de habilidad o una cantidad de fondos extras igual a la cantidad base de la ambientación.

### VENTAJAS:

- Usa los puntos de desventaja que te queden para adquirir las ventajas que quieras.
- Cada ventaja cuesta **2 puntos** de desventajas.

