



Nombre
Nacionalidad
Profesión
Miembro de
Arcano
Reputación
Reserva de dados
de Reputación

Edad

Dados de Rep.

Músculo
Maña
Ingenio
Brío
Donaire

Heridas Superficiales

Tirada
de heridas
(Músculo)

Heridas Dramáticas

Maltrecho

Inconsciente

Capacidades de defensa

Pasiva

Activa

Pasiva

Activa

balancearse
equitación
equilibrio
esprintar
nadar

parada
rodar
saltar
trepar
juego piernas

Def. pasiva: 5 + (cap. def. x 5) Def. activa: Hab. Marcial + Ing.

Habilidades Civiles

Artista

cantar
compositor
dibujar
escribir
esculpir
músico ()
músico ()
músico ()

Doctor

diagnos
primeros auxilios
* cirugía
* charlatán
* dentista
* examinar
* veterinaria

Marino

aparejos
equilibrio
nudos
trepar
* cartografía
* clima
* conocimiento mar
* nadar
* navegación
* pilotar
* saltar

Cazador

desollar
pescar
rastrear
señales del camino
sigilo
supervivencia
trampas
* adiestram. de animales
* emboscada

Erudito

documentación
filosofía
historia
matemáticas
* astronomía
* filosofía natural
* leyes
* ocultismo
* teología

Perillan

conocimiento de las calles
sociabilidad
* agenciar
* bajos fondos
* comprar

Cortesano

bailar
etiqueta
moda
oratoria
* diplomacia
* juegos
* labia
* leer labios
* maquinari
* política
* rumores
* seducción
* sinceridad

Espía

seguir
sigilo
* criptografía
* chantaje
* disfraz
* falsificación
* interrogar
* leer labios
* lenguaje de gestos
* ocultar
* sinceridad
* venenos

Sirviente

discreción
etiqueta
labores manuales
moda
* ayuda de cámara
* carruaje
* contabilidad
* regatear
* rumores
* senescal

Criminal

juegos de azar
seguir
sigilo
* abrir cerraduras
* agenciar
* charlatán
* emboscada
* hacer trampas
* prestidigitación
* robar bolsillos

Intérprete

actuar
bailar
cantar
oratoria
* adiestram. de animales
* circo
* disfraz
* narración
* observación
* prestidigitación

Mercader

artesano ()
artesano ()
artesano ()
artesano ()
artesano ()
* camarero
* contabilidad
* regatear
* tasación

Características: 8, Habilidades: 2, Capacidades Básicas: 1, * Capacidades Avanzadas: 3

Cantidad de dados
Dados de acción
fase del turno y acción guardada

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Iniciativa total en tu turno actual

Habilidades Marciales

Armas de Asta

ataque (armas de asta)
parada (armas de asta)
* preparar arma

Armas de Fuego

disparo
* recargar

Armas Pesadas

ataque (armas pesadas)
parada (armas pesadas)

Arquero

ataque (arco)
flechero
* disparo a caballo
* disparo rápido
* disparo especial

Atleta

esprintar
juego de piernas
lanzar
trepar
* balancearse
* caídas
* carrera de fondo
* levantar
* nadar
* preparación
* rodar
* saltar

Ballesta

ataque (ballesta)
flechero
* recargar (ballesta)

Comandante

estrategia
táctica
* arengar
* artillería
* artillería naval
* cartografía
* diplomacia
* emboscada
* liderazgo
* logística

Capitán

estrategia
táctica
* arengar
* artillería naval
* cartografía
* diplomacia
* emboscada
* liderazgo
* logística
* soborno

Cuchillo

ataque (cuchillo)
parada (cuchillo)
* lanzar (cuchillo)

Esgrima

ataque (esgrima)
parada (esgrima)

Jinete

equitación
* adiestramiento animales
* maniobras montadas
* montar

Lucha

agarrar
* abrazo del oso
* cabezazo
* liberarse
* luxación

Panzerhand

ataque (panzerhand)
parada (panzerhand)
* gancho

Pelen Sucia

ataque (pelen sucia)
* ataque (armas improv.)
* golpe a la garganta
* parada (armas improv.)
* lanzar (armas improv.)
* patada
* sacar los ojos

Pugilismo

ataque (pugilismo)
juego de piernas
puñetazo doble
* gancho
* golpe al oído

Rodela

parada (rodela)
* ataque (rodela)

Armas

Arma	Daño	Alcance	Corto	Largo	Recarga

Escuela de Esgrima

Escuela

Curriculo Básico

Aprendiz

Capacidades especiales

Experto

Maestro

Ventajas

puntos

descripción

Notas de Campaña

Biografía