Nombre
Edad
Nacionalidad
Profesion
Miembro de
Arcano
Reputación
Dados de reputación

Trasfondos y Ventajas

Avalon 1 g. = 1 chelín
Libras (20) Chelines

Castilla 1 g. = 20 maravedíes
Doblones (100) Maravedíes

Eisen (1 g. = 4 Marcos)
Marcos (100) Rupias

Montaigne (1 g. = 2 pistolas)
Soles (12) Pistolas

Vendel
Gremiales (100) Céntimos

Vodacce (1 g. = 8 senadores)
Senadores (5) Escaños

Características

- Musculo
- Maña
- Ingenio
- Brio
- Donaire

Idiomas

Idiomas	Hablado	Escrito

Dados Dramaticos

Acumulados

Habilidades Adicionales

Artista

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

Doctor

- diagnosis
- 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
- * maquinar
- * 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

Experiencia

hab 1 · hab 2 · car 1 · hab 3 · hab 4 · hab 5 · car 3 · car 4 · car 5 · car 6 · hab 6

tras 1 · tras 2 · tras 3 · car 2

20px · 40px · 60px · 80px

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

Pelea Sucia

- ataque (pelea 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)

Habilidades Adicionales

_____

Turno de acción

Heridas

Superficiales Dramáticas

Defensas

	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. (ej. 2g2)

Escuela:

Curriculo Básico | Aprendiz | Experto | Maestro

Capacidades especiales

_____

Hechicería

Herencia:

_____

Herencia:

_____

Arma	Daño	Alcance	Corto	Largo	Recarga

Equipo