JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN

APARIENCIA	MODIFICADOR
Aspecto físico	
Ventajas	
Desventajas	
Posición social	
Honra	
Modales	
Ropa	
Armas y afines	
Total	

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

Destreza			
Espíritu			
Fortaleza			
Ingenio			
Reflejos		Velocidad	
Bríos		Puntos de daño	
Bríos actuales			

CARACTERÍSTICAS MENORES

Aspecto físico

Estatura

Peso

Nivel de riqueza

Posición social

Honra

Edad

VENTAJAS	EFECTO/DESCRIPCIÓN

DESVENTAJAS	EFECTO/DESCRIPCIÓN

MANIOBRA DE ESGRIMA	TIPO	NIVEL	EFECTO

TIRADA	LOCALIZACIÓN	PROTECCIÓN	ARMADURA
6	Cabeza		
5, 4 o 3	Tronco		
2	Brazos		
1	Piernas		

© 2002 Devir Iberia S. L. Se autoriza a fotocopiar esta hoja para su uso personal.

HABILIDADES	NIVEL
Abrir cerraduras (D)	
Arte (E)	
Artesanía (I)	
Botica (I)	
Cabalgar (D)	
Callejeo (E)	
Charlatanería (E)	
Cirugía (I)	
Comerciar (E)	
Conducir carro o carruaje (D)	
Construcción (I)	
Correr (R)	
Cultura local (I) (zona natal)	
Curar (I)	
Detectar mentiras (E)	
Diagnosticar (I)	
Diplomacia (E)	
Estrategia (I)	
Etiqueta (I)	
Fingir (E)	
Habla de germanía (I)	
Idioma natal (I)	
Idioma (I)	
Interpretación (E)	
Intimidación. (F)	
Juegos de azar (I)	
Latines (I)	
Leyes (I)	
Liderazgo (E)	
Maña (D)	
Marinería (D)	
Medicina (I)	
Nadar (F)	
Navegación (I)	
Orientación (I)	
Rastrear (E)	
Ratear (D)	
Recursos (I)	
Saltar (F)	
Seducción (E)	
Sigilo (D)	
Supervivencia (I)	
Táctica (I)	
Teología (I)	
Trepar (F)	
Veterinaria (I)	
Venenos (I)	
Voluntad (E)	

HAB. DE COMBATE	NIVEL
Armas de asta (F)	
Armas cortas (D)	
Armas de fuego (D)	
Armas pesadas (F)	
Artillería (I)	
Capa (D)	
Esgrima (D)	
Esquivar (R/2)	
Lanzar cuchillo (D)	
Pelea (D)	

ARMA	ATAQUE	PARADA	DAÑO	DIS.MÍN./MÁX.

EQUIPO	PESO (EN K)
Carga total	

SEMBLANZA DEL PERSONAJE

Hazañas reconocidas

AMIGOS Y ENEMIGOS

FAVORES Y CONTACTOS

CARGOS

GASTOS Y RENTAS

PATRONES Y CRIADOS

BOLSA

NOTAS

© 2002 Devir Iberia S. L. Se autoriza a fotocopiar esta hoja para su uso personal.