

# JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

DESTREZA

ESPIRITU

FORTALEZA

INGENIO

REFLEJOS

VELOCIDAD

BRÍOS

PUNTOS DE DAÑO

BRÍOS ACTUALES

CARACTERÍSTICAS MENORES

ASPECTO FÍSICO

ESTRUCTURA

PESO

NIVEL DE RIQUEZA

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES

ROPA

ARMAS Y AFINES

TOTAL

APARIENCIA MODIFICADOR

ASPECTO FÍSICO

VENTAJAS

DESVENTAJAS

POSICIÓN SOCIAL

HONRA

MODALES

ROPA

ARMAS Y AFINES

TOTAL

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

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)

DETECTOR 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.

SEMLANZA DEL PERSONAJE

HAZNAZ RECONOCIDAS

AMIGOS Y ENEMIGOS

FAVORES Y CONTACTOS

CARGOS

GASTOS Y RENTAS

PATRONES Y CRIADOS

BOLSA

NOTAS