

VILLA^YCORTE

Nombre _____ Nombre del jugador _____
 Origen/Cultura _____ Posición social _____ Limpieza de sangre _____
 Profesión _____ Profesión paterna _____ Familia _____
 Descripción _____ Edad _____ Altura _____ Peso _____

CARACTERÍSTICAS

	Total	Temporal		Máximos	Actuales
Fuerza			PV		
Agilidad			Herida Grave		
Habilidad			☐ Sano		
Resistencia			☐ Herido		
Percepción			☐ Malherido		
Templanza			☐ Inconsciente		
Comunicación			☐ Muerto		
Cultura					

Aspecto _____ Mod. _____ Bonif. al daño _____
 RR _____ IRR _____ AGI ± Mod. _____
 Máximo Actual Iniciativa _____ + 1D10

Suerte _____
 PUNTOS DE FE _____
 P. DE CONCENTRACIÓN _____
 P. DE APRENDIZAJE _____
 Totales Disponibles

LOCALIZACIONES

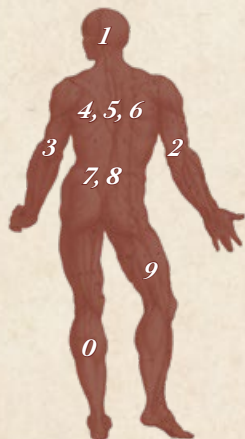


Tabla de Críticos y Pifias

%	Crítico	Pifia
01 - 10	01	91 - 00
11 - 20	01 - 02	92 - 00
21 - 30	01 - 03	93 - 00
31 - 40	01 - 04	94 - 00
41 - 50	01 - 05	95 - 00
51 - 60	01 - 06	96 - 00
61 - 70	01 - 07	97 - 00
71 - 80	01 - 08	98 - 00
81 - 90	01 - 09	99 - 00
91 - 00	01 - 10	00
101 +	+1@10	00

SECUELAS

COMPETENCIAS

	Valor	Modif.		Valor	Modif.
<i>Actuar</i> (COM)	—	☐	<i>Leyendas</i> (CUL)	—	☐
<i>Alquimia</i> (CUL)	—	☐	<i>Mando</i> (COM)	—	☐
<i>Arte</i> (TEM)	—	☐	<i>Mecanismos</i> (HAB)	—	☐
	—	☐	<i>Medicina</i> (CUL)	—	☐
	—	☐	<i>Memoria</i> (PER)	—	☐
<i>Artesanía</i> (HAB)	—	☐	<i>Nadar</i> (FUE)	—	☐
	—	☐	<i>Navegar</i> (TEM)	—	☐
	—	☐	<i>Ocultar</i> (HAB)	—	☐
<i>Astrología</i> (CUL)	—	☐	<i>Rastrear</i> (PER)	—	☐
<i>Burocracia</i> (CUL)	—	☐	<i>Sanar</i> (HAB)	—	☐
<i>Cabalar</i> (AGI)	—	☐	<i>Seducción</i> (COM)	—	☐
<i>Comerciar</i> (COM)	—	☐	<i>Sigilo</i> (AGI)	—	☐
<i>Con. Animal</i> (CUL)	—	☐	<i>Táctica</i> (TEM)	—	☐
<i>Con. de Área</i> (CUL)	—	☐	<i>Teología</i> (CUL)	—	☐
	—	☐		—	☐
	—	☐		—	☐

COMPETENCIAS DE ARMAS

<i>Con. Mágico</i> (CUL)	—	☐	<i>De Asta</i> (AGI)	—	☐
<i>Con. Mineral</i> (CUL)	—	☐	<i>De Fuego Cortas</i> (PER)	—	☐
<i>Con. Vegetal</i> (CUL)	—	☐	<i>De Fuego Largas</i> (PER)	—	☐
<i>Corte</i> (COM)	—	☐	<i>Armas Pesadas</i> (FUE)	—	☐
<i>Descubrir</i> (PER)	—	☐	<i>Artillería</i> (PER)	—	☐
<i>Elocuencia</i> (COM)	—	☐	<i>Broquel</i> (AGI)	—	☐
<i>Empatía</i> (PER)	—	☐	<i>Dagas</i> (HAB)	—	☐
<i>Enseñar</i> (COM)	—	☐	<i>Esgrima</i> (HAB)	—	☐
<i>Escamotear</i> (HAB)	—	☐	<i>Esquivar</i> (AGI)	—	☐
<i>Escuchar</i> (PER)	—	☐	<i>Lanzar</i> (AGI)	—	☐
<i>Germanía</i> (TEM)	—	☐	<i>Pelea</i> (AGI)	—	☐
<i>Gimnástica</i> (AGI)	—	☐			
<i>Idioma</i> (COM)	—	☐			
	—	☐			
	—	☐			
	—	☐			

Mejora de competencias

<=0	10 PAP
01 - 30	1 PAP
31 - 60	2 PAP
61 - 80	3 PAP
81 - 90	4 PAP
91 - 00	5 PAP
Caract. Base x5	10 PAP

ARMAS Y PROTECCIONES

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance

Protección	Mod. Iniciativa	Penalización	Localización

RASGOS DE CARÁCTER

MODIFICADORES SOCIALES



VILLA CORTE

[illegible]

Máximos	Actuales
---------	----------

