Villa y Corte

Nombre

Jugador

Origen

Posición Social

Limpieza de Sangre

Profesión

Edad

Altura ____ pies

Peso ____ libras

Orgullos y Vergüenzas

Modificadores Sociales

- Apariencia
- Aspecto
- Vestimenta
- Profesión
- Origen
- Renombre
- Posición Social
- Reputación
- Honra
- Naturaleza

	Total	Actual
FUErza		
AGIlidad		
HABilidad		
RESistencia		
TEMplanza		
PERcepción		
COMunicación		
CULtura		

	Total	Actual
Suerte		

	AGI+Mod	+1D10
Iniciativa		

Modificador de Daño

RR	IRR

P. Concentración	Fe	Magia
Total		
Actual		

Actuar (COM)
Alquimia (CUL)
Arte (TEM)

Artesanía (HAB)

Astrología (CUL)
Burocracia (CUL)
Cabalgar (AGI)
Comerciar (COM)
Con. Animal (CUL)
Con. de Área (CUL)

Sano ( )

Sin Modificadores

SALUD

Herido ( )	Malherido ( )	Inconsciente ( )	Muerto ( )
Movimiento 1/2 Bon. Daño 1/2 Iniciativa 1/2 Acción Físicas -20	RES x 4 o Inconsc. Movimiento 1/4 Sin Bon. de Daño Iniciativa Sin AGI Acción Físicas -40	-1 PV por asalto	

PV OOOOOOOOOO OOOOO OOOOO

	Cabeza 1	Brazo D. 2	Brazo I. 3	Pecho 4-5-6	Abdomen 7-8	Pierna D. 9	Pierna I. 10
Daño	x2	1/2	1/2	x1	x1	1/2	1/2
Apuntar	-40 cabeza -60 cuello -80 ojos	-20 brazo -40 mano	-20 brazo -40 mano	-20	-20	-20 pierna -40 pie	-20 pierna -40 pie
Protección							

Secuelas

ARMAS

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	+20	Alcance	-20

COMPETENCIAS

Con. Mágico (CUL)
Con. Mineral (CUL)
Con. Vegetal (CUL)
Corte (COM)
Descubrir (PER)
Elocuencia (COM)
Empatía (PER)
Enseñar (COM)
Escamotear (HAB)
Escuchar (PER)
Germanía (TEM)
Gimnástica (AGI)
Idioma (COM)

Inquirir (COM)
Juego (HAB)
Leer y Escribir (CUL)
Leyendas (CUL)
Mando (COM)
Mecanismos (HAB)
Medicina (CUL)
Memoria (PER)
Nadar (AGI)
Navegar (TEM)
Ocultar (HAB)
Rastrear (PER)
Sanar (HAB)
Seducción (COM)
Sigilo (AGI)
Táctica (TEM)
Teología (CUL)

Armas de Asta (AGI)
AdF Cortas (PER)
AdF Largas (PER)
Armas Pesadas (FUE)
Artillería (PER)
Broquel (AGI)
Dagas (HAB)
Esgrima (HAB)
Esquivar (AGI)
Lanzar (AGI)
Pelea (AGI)

Puntos de Aprendizaje

Totales	Gastados

Villa y Corte

BOLSA

Ingresos Semanales
Gastos Semanales
Dineros
- Escudo de Oro
- Real de Plata
- Maravedí

Posesiones

Equipo Transportado

- Pólvora
- Balas

HISTORIA

Padre
Madre
Hermanos

Lo Vivido

ANIMAL

Nombre
Tipo

Fuerza	Agilidad	Resistencia	Percepción
RR	IRR	PV	Templanza

Competencias	%	Competencias	%

Ataque	%	Daño

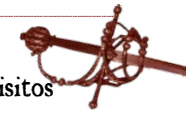
Armadura	Prot	Localización

TALENTOS

Nombre	Tipo	Vis	PC / PF	Malus	Caducidad	Duración

Efecto
Efecto
Efecto
Efecto
Efecto
Efecto
Efecto
Efecto

TRETAS



Nombre	Tipo	Requisitos

Descripción
Descripción
Descripción
Descripción
Descripción
Descripción
Descripción
Descripción
Descripción
Descripción