



1 ASPECTOS

¿Quién eres y por qué eres diferente?

Existen tres tipos de **Aspectos**:

Concepto: Una frase breve que describe quien es tu personaje.

Problema: El principal defecto de tu personaje o la actitud/característica que lo mete en problemas.

Otros Aspectos: Descripciones extras de tu personaje, las cuales te permiten entender mejor sus antecedentes, sus intereses, objetivos y cualquier otro dato que lo diferencie de los demás.

2 ESTILOS

¿Cómo solucionas problemas?

Cautio: Te gusta prestarle atención a los detalles.

Sagaz: Se te facilita el solucionar problemas de forma rápida y creativa.

Furtivo: Te gusta desorientar y confundir a la gente.

Rápido: Eres veloz y ágil. Al solucionar problemas, favoreces la velocidad sobre la precisión.

Enérgico: Siempre tomas la ruta directa.

Llamativo: Te gusta llamar la atención.

3 DISCIPLINAS

¿Qué sabes hacer? ¿En qué eres bueno/buena?

Tácticas de Combate: Sabes disparar pistolas, golpear objetos, planear estrategias, etc....

Operaciones Encubiertas: Puedes usar tácticas de espionaje, subterfugio, hackeo, etc.

Magia y Misticismo: Entiendes las fuerzas cósmicas que nos rodean, y puedes tratar de manipularlas a través de hechizos o rituales.

Investigación y Desarrollo: Sabes cómo funcionan todos los "gadgets" tecnológicos.

Ingeniería Social: Incluye el uso de habilidades sociales, como la diplomacia y el encanto.

4 PROEZAS

¿Qué trucos conoces que te permiten hacer más que lo demás?

Trucos, maniobras o técnicas que conoces y que te permiten sobresalir en ciertas circunstancias.

5 CONDICIONES

¿Qué tanto daño puedes tomar?

Las **Condiciones** son Aspectos que ayudan a reflejar que tanto daño ha tomado tu personaje.

6 DEVOCION Y DADOS DE FE

¿Qué tan fuerte eres emocionalmente?

Los **Dados de Fe** representan la fuerza emocional y espiritual de los personajes.

ESTILOS - CALIFICACIONES	
DADO	DESCRIPCION
4	MEDIOCRE. NO SABES ACTUAR DE ESTA FORMA
6	PROMEDIO. SI REALMENTE TE ESFUERZAS, LO PUEDES HACER.
8	BUENO. NO HAY PROBLEMA. TU PUEDES HACERLO
10	EXCELENTE. PUEDES HACERLO SIN PENSAR.
12	MAGNIFICO. TU NACISTE PARA ESTO!

DISCIPLINAS - CALIFICACIONES	
DADO	DESCRIPCION
4	SIN ENTRENAMIENTO. NO TIENES NI IDEA DE QUE ESTAS HACIENDO.
6	ENTRENAMIENTO BASICO. SABES LO SUFICIENTE PARA NO LASTIMARTE (A VECES...)
8	EXPERTO. HACES ESTO TODOS LOS DIAS.
10	MAESTRO. ERES UNO DE LOS MEJORES EN ESTE RAMO.
12	GRAN MAESTRO. ERES UNO DE LOS MEJORES EN EL MUNDO.

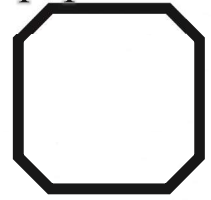
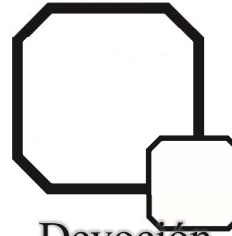
ACCIONES POR TURNO

EN RESUMEN	
1.	DESCRIBE TU ACCION
2.	DECIDE EL TIPO DE ACCION QUE ESTAS TOMANDO (4 OPCIONES)
3.	SELECCIONA EL ESTILO Y LA DISCIPLINA QUE VAS A USAR
4.	DECIDE SI VAS A USAR UNO O MAS ASPECTOS
5.	TIRA LOS DADOS Y COMPARALOS VS EL NIVEL DE DIFICULTAD
6.	DECIDE SI QUIERES MODIFICAR TU TIRO (CON ASPECTOS O CON DADOS DEMONIO)
7.	CALCULA TU RESULTADO FINAL Y DETERMINA SI TU ACCION FUE UN EXITO O UN FRACASO



Dados de Fe

Equipo



Devoción

Nombre: _____

Descripción: _____

Condiciones

LEVES (HASTA 5 DE DAÑO)

- _____
- _____
- _____
- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

MODERADAS (HASTA 10 DE DAÑO)

- _____
- _____
- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SEVERA (HASTA 15 DE DAÑO)

- _____

Aspectos

	CONCEPTO PRINCIPAL
	PROBLEMA
	DISCIPLINA / ASPECTO
	DISCIPLINA / ASPECTO
	DISCIPLINA / ASPECTO

Estilos

CAUTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RÁPIDO
SAGAZ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ENERGICO
FURTIVO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	LLAMATIVO

Proezas

Disciplinas

<input type="checkbox"/>	TACTICAS DE COMBATE
<input type="checkbox"/>	OPERACIONES ENCUBIERTAS
<input type="checkbox"/>	MAGIA y MISTICISMO
<input type="checkbox"/>	INVESTIGACION y DESARROLLO
<input type="checkbox"/>	INGENIERIA SOCIAL
<input type="checkbox"/>	PARANORMAL