

SIMBA

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Raza:
Pryio:
Clan:

Manada:
Jamak:
Concepto:

Atributos

Físicos

Fuerza _____ ●○○○○
Destreza _____ ●○○○○
Resistencia _____ ●○○○○

Sociales

Carisma _____ ●○○○○
Manipulación _____ ●○○○○
Apariencia _____ ●○○○○

Mentales

Percepción _____ ●○○○○
Inteligencia _____ ●○○○○
Astucia _____ ●○○○○

Habilidades

Talentos

Alerta _____ ○○○○○
Atletismo _____ ○○○○○
Callejeo _____ ○○○○○
Empatía _____ ○○○○○
Expresión _____ ○○○○○
Impulso Primario _____ ○○○○○
Intimidación _____ ○○○○○
Liderazgo _____ ○○○○○
Pelea _____ ○○○○○
Subterfugio _____ ○○○○○

Técnicas

Armas de Fuego _____ ○○○○○
Artesanía _____ ○○○○○
Conducir _____ ○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○
Interpretación _____ ○○○○○
Latrocinio _____ ○○○○○
Pelea con Armas _____ ○○○○○
Sigilo _____ ○○○○○
Supervivencia _____ ○○○○○
Trato con Animales _____ ○○○○○

Conocimientos

Academicismo _____ ○○○○○
Ciencias _____ ○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○
Informática _____ ○○○○○
Investigación _____ ○○○○○
Leyes _____ ○○○○○
Medicina _____ ○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○
Rituales _____ ○○○○○
Tecnología _____ ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Dones

Dones

Renombre

Ferocidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honor

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Ingenio

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Rango

Rabia

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnosis

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

Magullado _____ □
Lastimado -1 _____ □
Lesionado -1 _____ □
Herido -2 _____ □
Malherido -2 _____ □
Tullido -5 _____ □
Incapacitado _____ □

Yava

Una cuerda hecha con la melena de un león atará a un Simba
Para derrotar a un León, roba su rugido.
Ningún Simba matará o permitirá que maten a su esposa

SIMBA

 **Hominido**
 **Sokto**
 **Crinos**
 **Chatro**
 **Felino**

Sin Cambios	Fuerza(+2)_____	Fuerza(+3)_____	Fuerza(+4)_____	Fuerza(+2)_____
	Destreza(+1)_____	Destreza(+2)_____	Destreza(+2)_____	Destreza(+3)_____
	Resistencia(+2)_____	Resistencia(+3)_____	Resistencia(+3)_____	Resistencia(+2)_____
	Manipulación(-1)_____	Manipulación(-2)_____	Manipulación(-2)_____	Manipulación(-1)_____
	Apariencia(-1)_____	Apariencia 0	+1 Al daño por mordisco	Dificultad: 6
Dificultad: 6	Dificultad: 7	Dificultad: 6	Dificultad: 7	
	INDUCE EL DELIRIO EN HUMANOS			

Otros Rasgos

_____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO
 _____ OOOOO

Cicatrices de batalla: _____

Deformidades Metis: _____

Fetiches

Objeto: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____
 Poder: _____
 Objeto: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____
 Poder: _____
 Objeto: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____
 Poder: _____
 Objeto: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____
 Poder: _____
 Objeto: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____
 Poder: _____
 Objeto: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____
 Poder: _____

Ritos

Combate

Arma / Ataque	Tirada	Dif.	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Tabla de pelea

Maniobra	Tirada	Dif.	Daño
Mordisco	Des + Pelea	5	Fuerza + 1/A
Golpe corporal	Des + Pelea	7	Especial/B
Garras	Des + Pelea	6	Fuerza + 2/A
Agarrar	Des + Pelea	6	Fuerza/B
Patada	Des + Pelea	7	Fuerza + 1/B
Puñetazo	Des + Pelea	6	Fuerza/B

A=Daño agravado C=Daño contundente

Armadura: _____