

Nombre del jugador:.....
 Nombre del personaje:.....
 Cita:.....
 Motivación:.....
 Lugar de nacimiento:..... Edad:.....
 Profesión/perfil (+3):.....
 Situación familiar:..... Talento:.....
 Descripción física:.....



ATRIBUTOS

CARISMA



DESTREZA



FUERZA



INTELIGENCIA



PERCEPCIÓN



HABILIDADES

Atletismo (DES) ○○○○
 Auxilio (INT) ○○○○
 Conducir (DES) ○○○○
 Conversación (CAR) ○○○○
 Cultura (INT) ○○○○
 Entorno (PER) ○○○○
 Fuerza bruta (FUE) ○○○○
 Idioma ext. [1] (INT) ○○○○

Idioma ext. [2] (INT) ○○○○
 Información (INT) ○○○○
 Intimidación (CAR) ○○○○
 Lucha (DES) ○○○○
 Mecánica (INT) ○○○○
 Memoria (INT) ○○○○
 Observación (PER) ○○○○
 Ocultación (DES) ○○○○

Oído (PER) ○○○○
 Psicología (PER) ○○○○
 Puntería (PER) ○○○○
 Rastreo (PER) ○○○○
 Seducción (CAR) ○○○○
 Sigilo (DES) ○○○○
 Simulación (CAR) ○○○○
 Supervivencia (PER) ○○○○

AGILIDAD

3X DADOS DE ATLETISMO + DES



APLOMO

CAR + INT + 5



PERSPICACIA

INT + PER + 5



PROEZAS

NÚMERO INICIAL: (FUE + INT)/2 + 3



TOTAL

ACTUAL

DEFECTO LEVE

REPETIR TIRADA. SOLO UNA VEZ POR SESION

DEFECTO GRAVE

REPETIR TIRADA CON 1 DADO MENOS. SE GANA 1 PROEZA. SIN LIMITE

RECUERDO CUANDO...



INICIATIVA

DES + INT



+1D6

COMBATE

Tirada

Daño

PERTENENCIAS

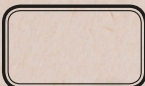
PROTECCIONES

Nivel

Efecto

Penaliz.

PUNTOS DE EXPERIENCIA



Penalización total por protecciones:

SALUD

FUEX2 + 10 + 1D6

Resistencia Física

12 - FUE



ESTABILIDAD

APLOMO + 5 + 1D6

Resistencia Mental

12 - CAR

