Jugador:	AGILIDAD		CONOCIMIENTOS	
Nombre PJ:	Acrobacias	\$\mathrew{k}_{\text{w}} =		\$\frac{1}{2} \frac{1}{2} \ldots
Alias: Sexo:	Esp		Código	M
Edad: Estatura: Peso:	Armas Cuerpo a Cuerpo		Código	
Ojos: Pelo:	Esp		Comp. Tecnológica	zmz
Piel: Complexión:	Esp		Domoliaión	_{ZMz}
Idioma Nativo: Gótico vulgar	Esp Contorsionismo		Esp	zw
Profesión: Arbitrador	Esp		Erudición Imperio	
	Discreción		Erudición Adeptus Arbitr	es **
Nivel de Heridas	Esp		Erudición	
🛱 0 a 3 ½ tiradas Rasguño	Equitación		Erudición	\$\text{M}\$
₩ 4 a 8 ¹ -1D Herido	Esp		Falsificación	
₩ 4 a 8 ² -2D Gravemente He	rido Esquivar		Esp	
9 a 12 -3D Incapacitado	Esp		Lenguas	EW
13 a 15 - Herido de muer		£w. =	Esp	
15 4 15 Hearts de Maerte Muerte	Esp		Esp	
	Saltar	ZWZ	Lógica Esp	
La primera vez que se produzca el resultado de 4-8 el personaje sufre el nivel Herido	Esp	W	Medicae	
² La segunda vez que recibe el resultado de 4-8 el persona	aje Trepar		Esp	
sufre el nivel de Herido Grave.	Esp.		Negociar	ZWZ
N. 11 D. /			Esp	
Nivel de Estrés	DESTREZA		Orientación	
₩ 1 a 4 -1D a Con Nervioso	Armas de Fuego	žw.	Esp	
紫 5 a 8 -1D a Des Estresado	Esp Esp		Saber prohibido	
₩ 9 a 12 -1D a Agi Angustiado	Esp			\$\frac{1}{2} \frac{1}{2}
₩ 13 a 15 -1D a Pre Alterado	Esp		Seguridad	ZWZ
16 + K. O Conmocionado	Esp.		Esp.	
Locura y Fobias	Armas Energía	£	PERCEPCION Arte	\$\text{Mz}
Locula y Poblas	Esp			zmz
# +	Esp	-	Esp Esp	
	Esp.		Camuflaje	
	Esp Esp Armas Exóticas	Emz -	Esp	W
	Esp	W	Buscar	Emis
	Armas de Tiro	£	Esp	
Fatiga	Esp.		Indagar	£m2
₩ -1D ₩ -2D ₩ -3D ₩ -4D ₩	-5D Conducir	ZWZ	Esp	
Fatiga Max. Igual a Fuerza	ьър		Esp	<u> </u>
ranga max. Iguai a rueiza	Conducir	Σ _{Mg}	8	**
Capacidad de Carga	Esp Lanzar		Esp Esp	+
	estrar Esp	zw	Isp _ Juegos	
3	Esp		Esp	-W
8 -1 Mov	Manipulación		Psiciencia	Ewit
13	Esp		Esp	
18 -2 Mov		£w	Rastrear	£
24	Esp		Esp	
30 -3 Mov	Pilotar	Zwz	Supervivencia	ZWZ
36	Esp.		Esp	_///
42 -4 Mov	— Pilotar — Esp	ZWZ	Esp	- //
	Пор.		PRESENCIA	
Movimiento	FUERZA		Amaestrar	\$\hat{\sigma}
V 10 1	Correr	Z.W.Z.	Esp	
Bonificador al daño	Esp.	zw	Disfrazarse	
	Levantar	Emz _	Esp	
Puntos de cojones	Esp.	<u></u>	Empatía	EM2
1 diffes de cojones	Nadar	ZM2	Esp	
Puntos de Personaje	Esp.		Esp	
Aumentar una característica: Carac. x5 (por cada +1)	Resistencia	zmz	Engañar	
Aumentar una habilidad: Hab. x2 (por cada +1)	Esp		Esp	— <u> </u>
Aumentar una especialización: Esp. x1 (por cada +1)	HABILIDAD / OF	EICIO (Coroc)	Intimidar Esp.	₩
Adquirir una habilidad No Entrenada: Carac. x1		1010 (Carac)	Invocación	
Adquirir una especialización con un +1: Hab. x1			Esp	.W
Puntos de Corrupción			Liderar	
Grado depravación		1 Mz	 Esp	· ·
Mutaciones y depravaciones	<u> </u>		Persuasión	ZWZ
ividiaciones y depravaciones	(_) \$\frac{2}{2}m^2	Esp	
) 🛼	Seducir	£W
) =	Esp	
)	Voluntad	
		/ ² wx ^s	Esp	