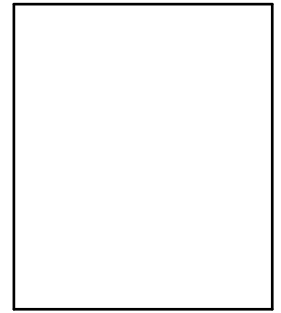


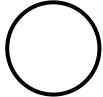


Nombre del jugador: _____
Nombre del personaje: _____
Cita: _____
Motivación: _____
Lugar de nacimiento: _____ Edad: _____
Profesión/perfil (+3): _____
Situación familiar: _____
Descripción física: _____

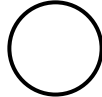


ATRIBUTOS

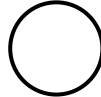
CARISMA



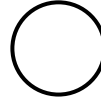
DESTREZA



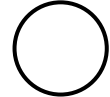
FUERZA



INTELIGENCIA



PERCEPCIÓN



HABILIDADES

Atletismo (DES)	○○○	Idioma ext. [2] (INT)	○○○	Oído (PER)	○○○
Auxilio (INT)	○○○	Información (INT)	○○○	Psicología (PER)	○○○
Conducir (DES)	○○○	Intimidación (CAR)	○○○	Puntería (PER)	○○○
Conversación (CAR)	○○○	Lucha (DES)	○○○	Rastreo (PER)	○○○
Cultura (INT)	○○○	Mecánica (INT)	○○○	Seducción (CAR)	○○○
Entorno (PER)	○○○	Memoria (INT)	○○○	Sigilo (DES)	○○○
Fuerza bruta (FUE)	○○○	Observación (PER)	○○○	Simulación (CAR)	○○○
Idioma ext. [1] (INT)	○○○	Ocultación (DES)	○○○	Supervivencia (PER)	○○○

AGILIDAD

3 x dados en Atletismo + DES



APLOMO

CAR+INT+5



PERSPICACIA

INT+PER+5



PROEZAS

Número inicial de proezas:
(FUE+INT)/2+3



Total

Actual

DEFECTO LEVE

Repetir tirada. Solo una vez por sesión.

DEFECTO GRAVE

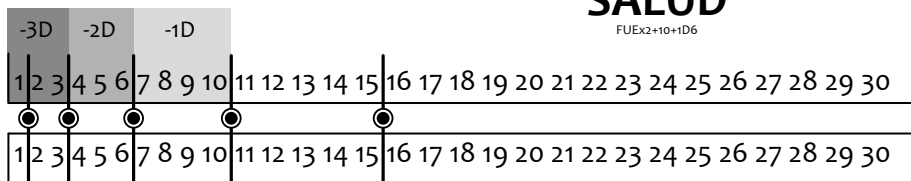
Repetir tirada con 1 dado menos. Se gana 1 proeza. Sin límite.

Recuerdo cuando...



SALUD

FUEx2+10+1D6



Resistencia Física

12-FUE



Resistencia Mental

12-CAR



ESTABILIDAD

Aplomo+5+1D6

PROTECCIONES

Nivel

Efecto

PENALIZACIÓN TOTAL
POR PROTECCIONES

PERTENENCIAS

COMBATE

Ataque

Daño

INICIATIVA

DES+INT

PUNTOS DE EXPERIENCIA:

+1D6