# DE PERSONAJE DEL AGENTE

# AGENTE DESCRIPCIÓN TRASFONDO MOTIVACIÓN ANTIGUO PATRÓN PUNTOS DE CONST. INV [ ] GEN [ ]

#### SALUD

-12 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

#### ESTABILIDAD

-12 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

#### ENTRENAMIENTO CON ARMAS ESPECIALES

#### FUENTES DE ESTABILIDAD

- símbolo
- CONSUELO
- SEGURIDAD

#### UMBRAL DE GOLPE

BENEFICIOS TÁCTICOS DEL TRABAJO EN EQUIPO

#### CONFIANZA

**IDENTIDADES FALSAS** 



HABILIDADES ACADÉMICAS	
Arqueología	/
Arquitectura	1
Ciencias militares	1
Contabilidad	1
Criminología	1
Derecho	/
Diagnóstico	1
Geografía humana	1
Geología	1
Historia	1
Historia del arte	1
Idiomas	1
•	
•	
•	
Investigación	1
Ocultismo	1
Vampirología	1

#### ARMAS / PROTECCIÓN / EQUIPO

### **CONTACTOS DE LA RED**

## HABILIDADES INTERPERSONALES

Adulación	/
Alta sociedad	1
Bajos fondos	1
Burocracia	1
Detección de mentiras	1
Espionaje	1
Flirteo	1
Interrogatorio	1
Intimidación	1
Jerga policial	1
Negociación	1
Tranquilizar	

# HABILIDADES TÉCNICAS

Advertir	/
Análisis de tráfico	1
Astronomía	1
Criptografía	/
Falsificación	1

- Farmacología Fotografía Patología forense Química Recuperación de datos Supervivencia montaraz Supervivencia urbana

Vigilancia electrónica

## HABILIDADES GENERALES

Armas	/
Atletismo	/
Birlar	/
Conducción	/

- Cuerpo a cuerpo Disfraz Disparo Estabilidad Explosivos Hipnosis Identidad falsa Infiltración Invasión digital Juego Mecánica Medicina Ocultar **Pilotaje**
- Preparación Psiquiatría Red de contactos Salud Sentir el peligro Vigilancia

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN - Los puntos de construcción dependen del número de jugadores: 5+ = 20 | 4 = 22 | 3 = 24 | 2 = 32 • más Bajos fondos I y Espionaje I

HABILIDADES GENERALES - 70 puntos de construcción • más Estabilidad 4, Identidad falsa 10, Red de contactos 15 y **Salud** 4 • Elige un MOS • Umbral de Golpe = 3 (4 si Atletismo es 8 o más) • Hipnosis requiere una puntuación mínima de 8 en Medicina o Psiquiatría