

# HABILIDADES

<b>CUERPO</b>	4
FUERZA	4
VITALIDAD	4
RESISTENCIA	4
<b>DESTREZA</b>	6
AGILIDAD	5
COORDINACIÓN	4
VELOCIDAD	6
<b>INSTINTO</b>	7
PERCEPCIÓN	6
CONCENTRACIÓN	6
INTUICIÓN	7
<b>INTELIGENCIA</b>	5
MEMORIA	4
LOGICA	4
INVENTIVA	4
<b>PRESENCIA</b>	7
CARISMA	5
VOLUNTAD	7
APARIENCIA	6

Básicas	atr. + niv. = val.
Burocracia	mem + 18 = 22
Callejeo	int + ___ = 7
Camuflar	inv + ___ = 4
Conocimiento	inv + 11 = 15
Descubrir	per + 14 = 20
Dialéctica	car + 5 = 10
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 5 = 12
Escuchar	per + 13 = 19
Falsificar	coo + ___ = ___
Geografía	mem + 10 = 14
Lanzar	fue + 12 = 16
Nadar	agi + 16 = 21
Ocular	inv + 5 = 9
Orientación	log + 9 = 13
Rastrear	log + ___ = 4
Robar	coo + ___ = 4
Saltar	agi + 5 = 10
Seducción	car/apa + ___ = 5 / 6
Trepar	agi + 11 = 16

Especiales	atr. + niv. = val.
<u>Cerradura</u>	coo + 6 = 10
<u>Comunicaciones</u>	con + 8 = 14
<u>Explosivos</u>	log + ___ = ___
Ingenios	inv + ___ = 4
Interrogación	vol + ___ = 7
<u>Mecánica</u>	con + 5 = 14
<u>Medicina</u>	mem + 16 = 20
<u>Paracaidismo</u>	agi + ___ = ___
Primeros Auxilios	int + 18 = 25
<u>Química</u>	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + ___ = 4
Pilotar Coches	coo + 17 = 21
Pilotar Camiones	coo + ___ = 4
Pilotar Tanques	coo + ___ = ___
Pilotar Cazas	coo + ___ = ___
Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___
Pilotar Barcas	coo + ___ = ___
Pilotar Buques	coo + ___ = ___
Idioma (Alemán)	mem + 12 = 16
Idioma (_____)	mem + ___ = ___

De Combate	atr. + niv. = val.
<u>Pistola</u>	coo + 13 = 17
<u>Fusil</u>	coo + ___ = ___
<u>Bayoneta</u>	agi + ___ = ___
<u>Subfusil</u>	coo + ___ = ___
<u>Ametralladora</u>	fue + ___ = ___
<u>Lanzallamas</u>	coo + ___ = ___
<u>Lanzagranadas</u>	fue + ___ = ___
<u>Artillería de Campaña</u>	con + ___ = ___
<u>Artillería Pesada</u>	con + ___ = ___
<u>Armamento Aéreo</u>	con + ___ = ___
Armas Arrojadizas	agi + ___ = 4
Armas Blancas	agi + ___ = 4
Armas Contundentes	agi + 4 = 9
<u>Matar en Silencio</u>	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + 15 = 19

Secundarias	atr. + niv. = val.
_____	___ + ___ = ___
_____	___ + ___ = ___

DATOS	Descripción:	Virtudes y Defectos
Nombre del jugador:		Amigo (tte general)
Nombre del personaje:	Pasos	Orgullosa
Mikaela Camden (teniente)		
Altura: 170    Peso: 68		
Sexo: F		Experiencia
Nacionalidad: francés		Actual/Acumulada:

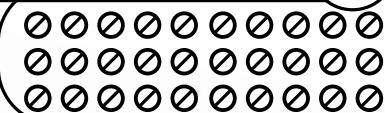


# A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Pistola S&W	II+8/4	6	1	4 / 8 / 23 / 70 / 100	F	17	2
Sten	II+8/4	30	2	7 / 14 / 70 / 205 / 300	F	-	10
Cuchillo	I+1	1	1	2 / 4 / 8 / 12 / 16	-	4	-
Num. 4		II+6/3	10	25 / 50 / 295 / 940 / 1120	N	-	4

**PUNTOS DE VIDA** 12

(3 x res)



**PUNTOS DE MORAL** 21

(3 x vol)

**MODIFICADOR MORAL**

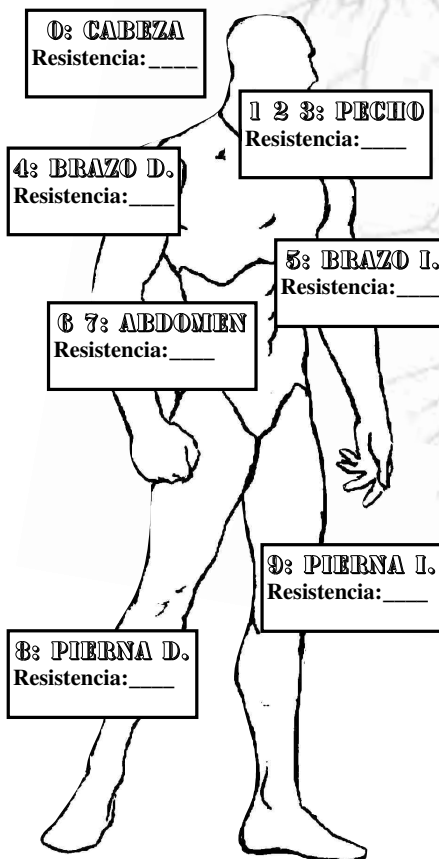
(Actual - Inicial)

**MANDO**

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

**CAPACIDADES**

Ajuste por Fuerza (fue-5)	-1
Alerta (3per)	18
Andar (agi)	m/as: 5
Carga (7fue)	Kg: 28
Correr (agi+2vel)	m/as: 17
Duración Correr (10vit)	as: 40
Esquivar (2agi+vel)	16
Iniciativa (vel,agi)	6,5
Levantar Peso (3carga)	84
Mando (2xvol+inv)	18
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	0.8 , 1.6
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 23
Duración sprintar (vit)	as: 4
Umbral Mortal (vit)	4



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

**DINERO**

**PESO TOTAL**

**NOTAS**

# HABILIDADES

<b>CUERPO</b>	6
FUERZA	5
VITALIDAD	5
RESISTENCIA	6
<b>DESTREZA</b>	7
AGILIDAD	6
COORDINACIÓN	7
VELOCIDAD	5
<b>INSTINTO</b>	6
PERCEPCIÓN	5
CONCENTRACIÓN	5
INTUICIÓN	6
<b>INTELIGENCIA</b>	5
MEMORIA	4
LOGICA	5
INVENTIVA	4
<b>PRESENCIA</b>	7
CARISMA	7
VOLUNTAD	6
APARIENCIA	5

Básicas	atr. + niv. = val.	Especiales	atr. + niv. = val.	De Combate	atr. + niv. = val.
Burocracia	mem + 4 = 8	Cerradura	coo + 12 = 19	Pistola	coo + ___ = ___
Callejeo	int + 11 = 17	Comunicaciones	con + ___ = ___	Fusil	coo + 15 = 22
Camuflar	inv + 6 = 10	Explosivos	log + ___ = ___	Bayoneta	agi + 12 = 18
Conocimiento	inv + 16 = 20	Ingenios	inv + 12 = 16	Subfusil	coo + 12 = 19
Descubrir	per + 9 = 14	Interrogación	vol + ___ = 6	Ametralladora	fue + ___ = ___
Dialéctica	car + 10 = 17	Mecánica	con + ___ = ___	Lanzallamas	coo + ___ = ___
Equitación	coo + ___ = ___	Medicina	mem + ___ = ___	Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Esconder	int + 5 = 11	Paracaidismo	agi + ___ = ___	Artillería de Campaña	con + ___ = ___
Escuchar	per + 14 = 19	Primeros Auxilios	int + 15 = 21	Artillería Pesada	con + ___ = ___
Falsificar	coo + ___ = ___	Química	mem + ___ = ___	Armamento Aéreo	con + ___ = ___
Geografía	mem + 15 = 19	Pilotar Motos	coo + ___ = ___	Armas Arrojadizas	agi + ___ = 6
Lanzar	fue + 11 = 16	Pilotar Coches	coo + ___ = ___	Armas Blancas	agi + ___ = 6
Nadar	agi + ___ = ___	Pilotar Camiones	coo + ___ = ___	Armas Contundentes	agi + 14 = 20
Ocular	inv + ___ = 4	Pilotar Tanques	coo + ___ = ___	Matar en Silencio	con + ___ = ___
Orientación	log + 5 = 10	Pilotar Cazas	coo + ___ = ___	Lucha Desarmado	agi + 17 = 23
Rastrear	log + 12 = 17	Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___		
Robar	coo + ___ = 7	Pilotar Barcas	coo + 16 = 23	<b>Secundarias</b>	atr. + niv. = val.
Saltar	agi + 5 = 11	Pilotar Buques	coo + ___ = ___	_____	___ + ___ = ___
Seducción	car/apa + ___ = 7 / 5	Idioma (_____)	mem + ___ = ___	_____	___ + ___ = ___
Trepar	agi + 6 = 12	Idioma (_____)	mem + ___ = ___		

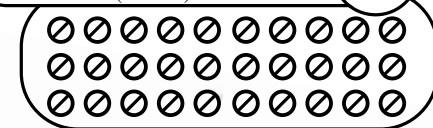
DATOS	Descripción:	Virtudes y Defectos
Nombre del jugador:		Percepción del peligro
Nombre del personaje:	Pasos	Conspiración mundial
Tremer Dawson (soldado)		
Altura: 190    Peso: 110		
Sexo: M		Experiencia
Nacionalidad: británico		Actual/Acumulada:



# A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Pistola S&W	II+8/4	6	1	4 / 8 / 23 / 70 / 100	F	17	2
Sten	II+8/4	30	2	7 / 14 / 70 / 205 / 300	F	-	10
Cuchillo	I+1	1	1	2.5 / 5 / 10 / 15 / 20	-	6	-
Num. 4		II+6/3	10	25 / 50 / 295 / 940 / 1120	N	-	4

**PUNTOS DE VIDA** 18  
(3 x res)



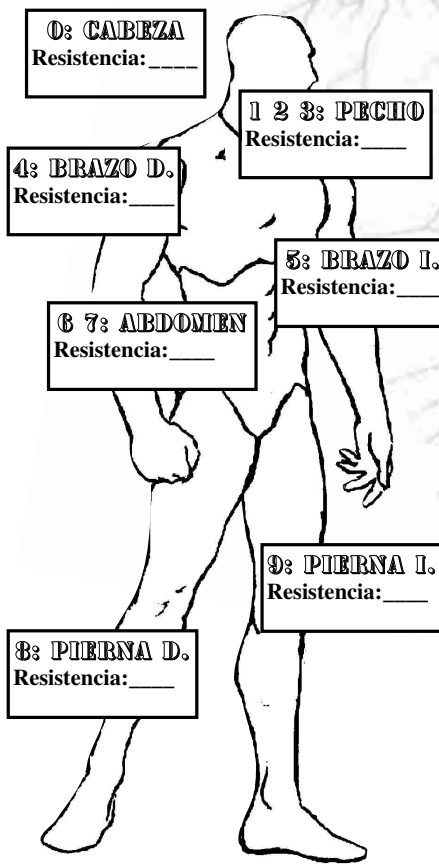
**PUNTOS DE MORAL** 18  
(3 x vol)

**MODIFICADOR MORAL**  
(Actual - Inicial)

**MANDO**  
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

## CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 6
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 16
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	17
Iniciativa (vel,agi)	5, 6
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	16
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	3
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1, 2
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 21
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

**DINERO**

**PESO TOTAL**

**NOTAS**

# HABILIDADES

**CUERPO** 6  
**FUERZA** 5  
**VITALIDAD** 5  
**RESISTENCIA** 6

**DESTREZA** 8  
**AGILIDAD** 8  
**COORDINACIÓN** 6  
**VELOCIDAD** 7

**INSTINTO** 5  
**PERCEPCIÓN** 4  
**CONCENTRACIÓN** 5  
**INTUICIÓN** 4

**INTELIGENCIA** 4  
**MEMORIA** 4  
**LOGICA** 4  
**INVENTIVA** 4

**PRESENCIA** 7  
**CARISMA** 5  
**VOLUNTAD** 6  
**APARIENCIA** 7

**Básicas** atr. + niv. = val.

- Burocracia mem + 5 = 9
- Callejeo int + 5 = 9
- Camuflar inv + 12 = 16
- Conocimiento inv + 15 = 19
- Descubrir per + 9 = 13
- Dialéctica car + 6 = 13
- Equitación coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Esconder int + 15 = 19
- Escuchar per + 8 = 12
- Falsificar coo + 15 = 21
- Geografía mem + \_\_\_ = 4
- Lanzar fue + 5 = 10
- Nadar agi + 12 = 16
- Ocular inv + \_\_\_ = 4
- Orientación log + \_\_\_ = 4
- Rastrear log + 8 = 12
- Robar coo + \_\_\_ = 6
- Saltar agi + 18 = 26
- Seducción car/apa + \_\_\_ = 5 / 7
- Trepar agi + 6 = 14

**Especiales** atr. + niv. = val.

- Cerradura coo + 10 = 16
- Comunicaciones con + 4 = 9
- Explosivos log + \_\_\_ = \_\_\_
- Ingenios inv + \_\_\_ = 4
- Interrogación vol + \_\_\_ = 6
- Mecánica con + \_\_\_ = \_\_\_
- Medicina mem + \_\_\_ = \_\_\_
- Paracaidismo agi + \_\_\_ = \_\_\_
- Primeros Auxilios int + 14 = 18
- Química mem + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Motos coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Coches coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Camiones coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Tanques coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Cazas coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Bombarderos coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Barcas coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Buques coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Idioma (\_\_\_\_\_) mem + \_\_\_ = \_\_\_
- Idioma (\_\_\_\_\_) mem + \_\_\_ = \_\_\_

**De Combate** atr. + niv. = val.

- Pistola coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Fusil coo + 16 = 22
- Bayoneta agi + 16 = 24
- Subfusil coo + 15 = 21
- Ametralladora fue + \_\_\_ = \_\_\_
- Lanzallamas coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Lanzagranadas fue + \_\_\_ = \_\_\_
- Artillería de Campaña con + \_\_\_ = \_\_\_
- Artillería Pesada con + \_\_\_ = \_\_\_
- Armamento Aéreo con + \_\_\_ = \_\_\_
- Armas Arrojadizas agi + 8 = 16
- Armas Blancas agi + \_\_\_ = 8
- Armas Contundentes agi + 13 = 21
- Matar en Silencio con + \_\_\_ = \_\_\_
- Lucha Desarmado agi + 12 = 20

**Secundarias** atr. + niv. = val.

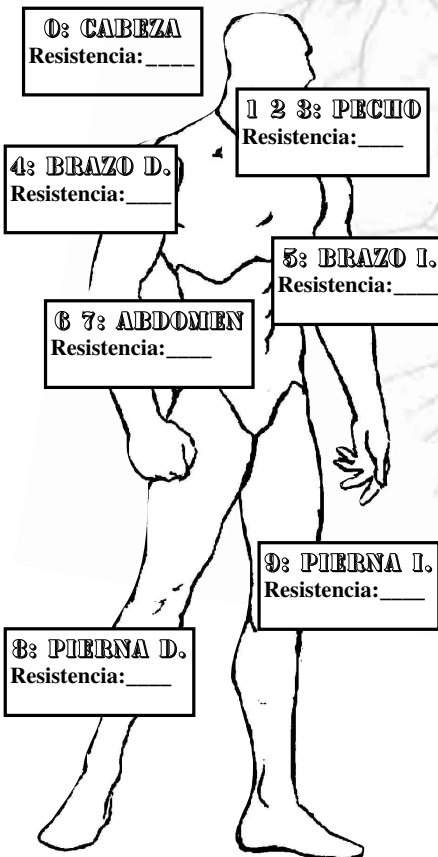
\_\_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_  
 \_\_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_

<b>DATOS</b>	Descripción:	Virtudes y Defectos
Nombre del jugador:		Sueño profundo Artes marciales
Nombre del personaje:	Pasos	
Buck Cameron		Experiencia
Altura: 175    Peso: 85		Actual/Acumulada:
Sexo: V		
Nacionalidad: británico		



# A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Pistola S&W	II+8/4	6	1	4 / 8 / 23 / 70 / 100	F	17	2
Sten	II+8/4	30	2	7 / 14 / 70 / 205 / 300	F	-	10
Cuchillo	I+1	1	1	2.5 / 5 / 10 / 15 / 20	-	16	-
Num. 4		II+6/3	10	25 / 50 / 295 / 940 / 1120	N	-	4



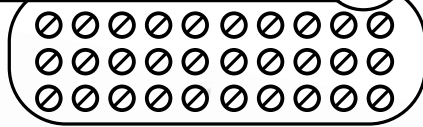
Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

**DINERO**

**PESO TOTAL**

**NOTAS**

**PUNTOS DE VIDA** 18  
(3 x res)



**PUNTOS DE MORAL** 18  
(3 x vol)

**MODIFICADOR MORAL**  
(Actual - Inicial)

**MANDO**  
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

**CAPACIDADES**

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 8
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 22
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	23
Iniciativa (vel,agi)	7, 8
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	16
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2.4
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1, 2.6
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 29
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

# HABILIDADES

**CUERPO** 8

**FUERZA** 8

**VITALIDAD** 6

**RESISTENCIA** 7

**DESTREZA** 5

**AGILIDAD** 4

**COORDINACIÓN** 5

**VELOCIDAD** 4

**INSTINTO** 7

**PERCEPCIÓN** 6

**CONCENTRACIÓN** 7

**INTUICIÓN** 6

**INTELIGENCIA** 4

**MEMORIA** 4

**LOGICA** 4

**INVENTIVA** 4

**PRESENCIA** 5

**CARISMA** 5

**VOLUNTAD** 5

**APARIENCIA** 4

**Básicas** atr. + niv. = val.

- Burocracia mem + 12 = 16
- Callejeo int + 6 = 12
- Camuflar inv + 12 = 16
- Conocimiento inv + 5 = 9
- Descubrir per + 4 = 10
- Dialéctica car + 9 = 14
- Equitación coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Esconder int + 12 = 18
- Escuchar per + \_\_\_ = 6
- Falsificar coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Geografía mem + \_\_\_ = 4
- Lanzar fue + \_\_\_ = 8
- Nadar agi + \_\_\_ = \_\_\_
- Ocular inv + \_\_\_ = 4
- Orientación log + 11 = 15
- Rastrear log + 14 = 18
- Robar coo + \_\_\_ = 5
- Saltar agi + 11 = 15
- Seducción car/apa + \_\_\_ = 5 / 4
- Trepar agi + 11 = 15

**Especiales** atr. + niv. = val.

- Cerradura coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Comunicaciones con + 13 = 20
- Explosivos log + \_\_\_ = \_\_\_
- Ingenios inv + \_\_\_ = 4
- Interrogación vol + \_\_\_ = 5
- Mecánica con + 12 = 19
- Medicina mem + \_\_\_ = \_\_\_
- Paracaidismo agi + \_\_\_ = \_\_\_
- Primeros Auxilios int + \_\_\_ = 6
- Química mem + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Motos coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Coches coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Camiones coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Tanques coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Cazas coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Bombarderos coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Barcas coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Buques coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Idioma (\_\_\_\_\_) mem + \_\_\_ = \_\_\_
- Idioma (\_\_\_\_\_) mem + \_\_\_ = \_\_\_

**De Combate** atr. + niv. = val.

- Pistola coo + 16 = 21
- Fusil coo + 13 = 19
- Bayoneta agi + 17 = 21
- Subfusil coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Ametralladora fue + \_\_\_ = \_\_\_
- Lanzallamas coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Lanzagranadas fue + \_\_\_ = \_\_\_
- Artillería de Campaña con + \_\_\_ = \_\_\_
- Artillería Pesada con + \_\_\_ = \_\_\_
- Armamento Aéreo con + \_\_\_ = \_\_\_
- Armas Arrojadizas agi + 9 = 13
- Armas Blancas agi + 13 = 17
- Armas Contundentes agi + 12 = 16
- Matar en Silencio con + \_\_\_ = \_\_\_
- Lucha Desarmado agi + 10 = 14

**Secundarias** atr. + niv. = val.

\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

<b>DATOS</b>	Descripción:	Virtudes y Defectos
Nombre del jugador:		My fuerte
Nombre del personaje:	Pasos	Creyente de lo paranormal
Artus Perrit (soldado)		
Altura: 190    Peso: 120		
Sexo: V		Experiencia
Nacionalidad: británico		Actual/Acumulada:



# A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Pistola S&W	II+8/4	6	1	4 / 8 / 23 / 70 / 100	F	17	2
Sten	II+8/4	30	2	7 / 14 / 70 / 205 / 300	F	-	10
Cuchillo	I+1	1	1	4 / 8 / 16 / 24 / 32	-	13	-
Num. 4		II+6/3	10	25 / 50 / 295 / 940 / 1120	N	-	4

## PUNTOS DE VIDA

21

(3 x res)



## PUNTOS DE MORAL

15

(3 x vol)

## MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

## MANDO

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

## CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	+3
Alerta (3per)	18
Andar (agi)	m/as: 4
Carga (7fue)	Kg: 56
Correr (agi+2vel)	m/as: 12
Duración Correr (10vit)	as: 60
Esquivar (2agi+vel)	12
Iniciativa (vel,agi)	4, 4
Levantar Peso (3carga)	168
Mando (2xvol+inv)	14
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2.4
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.6 , 1.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 16
Duración sprintar (vit)	as: 6
Umbral Mortal (vit)	6

0: CABEZA  
Resistencia: \_\_\_\_\_

1 2 3: PECHO  
Resistencia: \_\_\_\_\_

4: BRAZO D.  
Resistencia: \_\_\_\_\_

5: BRAZO I.  
Resistencia: \_\_\_\_\_

6 7: ABDOMEN  
Resistencia: \_\_\_\_\_

8: PIERNA I.  
Resistencia: \_\_\_\_\_

9: PIERNA D.  
Resistencia: \_\_\_\_\_

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

**DINERO**

**PESO TOTAL**

**NOTAS**



# HABILIDADES

<b>CUERPO</b>	6
FUERZA	5
VITALIDAD	5
RESISTENCIA	5
<b>DESTREZA</b>	7
AGILIDAD	6
COORDINACIÓN	7
VELOCIDAD	7
<b>INSTINTO</b>	5
PERCEPCIÓN	4
CONCENTRACIÓN	5
INTUICIÓN	5
<b>INTELIGENCIA</b>	6
MEMORIA	6
LOGICA	5
INVENTIVA	5
<b>PRESENCIA</b>	4
CARISMA	4
VOLUNTAD	4
APARIENCIA	4

Básicas	Especiales	De Combate
atr. + niv. = val.	atr. + niv. = val.	atr. + niv. = val.
Burocracia mem + 11 = 17	<u>Cerradura</u> coo + 15 = 22	<u>Pistola</u> coo + ___ = ___
Callejeo int + ___ = 5	<u>Comunicaciones</u> con + 11 = 16	<u>Fusil</u> coo + 12 = 19
Camuflar inv + 13 = 18	<u>Explosivos</u> log + ___ = ___	<u>Bayoneta</u> agi + 18 = 24
Conocimiento inv + 10 = 15	Ingenios inv + 18 = 24	<u>Subfusil</u> coo + ___ = ___
Descubrir per + 5 = 9	Interrogación vol + ___ = 4	<u>Ametralladora</u> fue + ___ = ___
Dialéctica car + 17 = 21	<u>Mecánica</u> con + ___ = ___	<u>Lanzallamas</u> coo + ___ = ___
<u>Equitación</u> coo + ___ = ___	<u>Medicina</u> mem + ___ = ___	<u>Lanzagranadas</u> fue + ___ = ___
Esconder int + 8 = 13	<u>Paracaidismo</u> agi + ___ = ___	<u>Artillería de Campaña</u> con + ___ = ___
Escuchar per + 4 = 8	Primeros Auxilios int + ___ = ___	<u>Artillería Pesada</u> con + ___ = ___
<u>Falsificar</u> coo + ___ = ___	<u>Química</u> mem + ___ = ___	<u>Armamento Aéreo</u> con + ___ = ___
Geografía mem + 11 = 17	<u>Pilotar Motos</u> coo + ___ = 7	Armas Arrojadizas agi + 12 = 18
Lanzar fue + 11 = 16	<u>Pilotar Coches</u> coo + 16 = 23	Armas Blancas agi + ___ = 6
<u>Nadar</u> agi + ___ = ___	<u>Pilotar Camiones</u> coo + ___ = 7	Armas Contundentes agi + 8 = 14
Ocular inv + ___ = 5	Pilotar Tanques coo + ___ = ___	<u>Matar en Silencio</u> con + ___ = ___
Orientación log + 14 = 19	<u>Pilotar Cazas</u> coo + ___ = ___	Lucha Desarmado agi + 8 = 14
Rastrear log + ___ = 5	<u>Pilotar Bombarderos</u> coo + ___ = ___	
Robar coo + ___ = 7	Pilotar Barcas coo + 13 = 20	
Saltar agi + 4 = 10	Pilotar Buques coo + ___ = ___	
Seducción car/apa + ___ = 4 /4	Idioma (_____) mem + ___ = ___	
Trepar agi + ___ = 6	Idioma (_____) mem + ___ = ___	

Secundarias	atr. + niv. = val.
_____	___ + ___ = ___
_____	___ + ___ = ___

DATOS	Descripción:	Virtudes y Defectos
Nombre del jugador:		
Nombre del personaje:	Pasos	
Sultan Pearlman (cabo)		
Altura: 185    Peso: 110		
Sexo: V		Experiencia
Nacionalidad: británica		Actual/Acumulada:



# A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Pistola S&W	II+8/4	6	1	4 / 8 / 23 / 70 / 100	F	17	2
Sten	II+8/4	30	2	7 / 14 / 70 / 205 / 300	F	-	10
Cuchillo	I+1	1	1	2.5 / 5 / 10 / 15 / 20	-	18	-
Num. 4		II+6/3	10	25 / 50 / 295 / 940 / 1120	N	-	4

## PUNTOS DE VIDA

15

(3 x res)



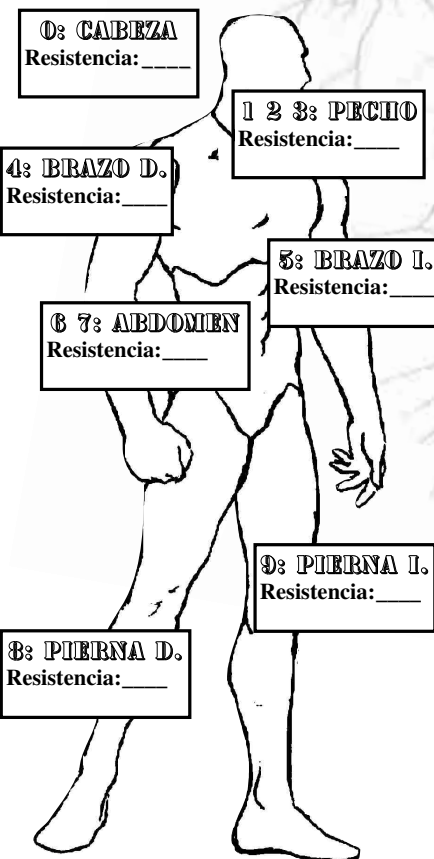
## PUNTOS DE MORAL

12

(3 x vol)

## MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

## MANDO



## CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 6
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 20
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	19
Iniciativa (vel,agi)	7, 6
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	13
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	2.4
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1, 2
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 27
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

## DINERO

## PESO TOTAL

## NOTAS

# HABILIDADES

**CUERPO** 8

**FUERZA** 7

**VITALIDAD** 7

**RESISTENCIA** 8

**DESTREZA** 4

**AGILIDAD** 4

**COORDINACIÓN** 4

**VELOCIDAD** 4

**INSTINTO** 6

**PERCEPCIÓN** 4

**CONCENTRACIÓN** 5

**INTUICIÓN** 5

**INTELIGENCIA** 6

**MEMORIA** 6

**LOGICA** 5

**INVENTIVA** 6

**PRESENCIA** 5

**CARISMA** 4

**VOLUNTAD** 5

**APARIENCIA** 5

**Básicas** atr. + niv. = val.

- Burocracia mem + 13 = 19
- Callejeo int + \_\_\_ = 5
- Camuflar inv + 8 = 14
- Conocimiento inv + 5 = 11
- Descubrir per + 10 = 14
- Dialéctica car + 16 = 20
- Equitación coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Esconder int + 12 = 17
- Escuchar per + 12 = 16
- Falsificar coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Geografía mem + 8 = 14
- Lanzar fue + 18 = 25
- Nadar agi + \_\_\_ = \_\_\_
- Ocultar inv + \_\_\_ = 6
- Orientación log + \_\_\_ = 5
- Rastrear log + 5 = 10
- Robar coo + \_\_\_ = 4
- Saltar agi + 8 = 12
- Seducción car/apa + \_\_\_ = 4 / 5
- Trepar agi + 16 = 20

**Especiales** atr. + niv. = val.

- Cerradura coo + 6 = 10
- Comunicaciones con + 5 = 10
- Explosivos log + \_\_\_ = \_\_\_
- Ingenios inv + \_\_\_ = 6
- Interrogación vol + 17 = 22
- Mecánica con + \_\_\_ = \_\_\_
- Medicina mem + \_\_\_ = \_\_\_
- Paracaidismo agi + \_\_\_ = \_\_\_
- Primeros Auxilios int + \_\_\_ = 5
- Química mem + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Motos coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Coches coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Camiones coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Tanques coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Cazas coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Bombarderos coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Barcas coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Pilotar Buques coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Idioma (francés) mem + 17 = \_\_\_
- Idioma (\_\_\_\_\_) mem + \_\_\_ = \_\_\_

**De Combate** atr. + niv. = val.

- Pistola coo + 18 = 22
- Fusil coo + 16 = 20
- Bayoneta agi + 18 = 22
- Subfusil coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Ametralladora fue + \_\_\_ = \_\_\_
- Lanzallamas coo + \_\_\_ = \_\_\_
- Lanzagranadas fue + \_\_\_ = \_\_\_
- Artillería de Campaña con + \_\_\_ = \_\_\_
- Artillería Pesada con + 16 = 21
- Armamento Aéreo con + \_\_\_ = \_\_\_
- Armas Arrojadizas agi + 5 = 9
- Armas Blancas agi + \_\_\_ = 4
- Armas Contundentes agi + 9 = 13
- Matar en Silencio con + \_\_\_ = \_\_\_
- Lucha Desarmado agi + 9 = 13

**Secundarias** atr. + niv. = val.

- \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_
- \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_

**DATOS**

Nombre del jugador: \_\_\_\_\_ Descripción: \_\_\_\_\_ Virtudes y Defectos \_\_\_\_\_

Pasos \_\_\_\_\_ Bilingüismo \_\_\_\_\_ Fidelidad \_\_\_\_\_

Nombre del personaje: \_\_\_\_\_

Farnall Chaston (Sargento)

Altura: 180    Peso: 105

Sexo: V    Experiencia \_\_\_\_\_

Nacionalidad: británico    Actual/Acumulada: \_\_\_\_\_



