

KULT

Nombre: _____
 Profesión: _____
 Fecha de nacimiento: _____
 Lugar de nacimiento: _____
 Residencia: _____

Patrón: _____
 Dirección: _____
 Nivel de vida: _____
 Altura: _____
 Peso: _____

Edad: _____
 Color de pelo: _____
 Ojos: _____
 Equilibrio mental (Ventajas - Desventajas): _____
 Puntos de Héroe / experiencia: ____/____

FUE _____

AGI _____

EGO _____

CON _____

PER _____

EDU _____

CAR _____

BELL _____

Aptitudes y puntos a repartir: **pág. 39**

BÁSICAS

PUNTOS

Buscar (PER) 3+ _____
 Comb. sin Armas (FUE) 3+ _____
 Esconderse (PER) 3+ _____
 Esquivar (AGI) 3+ _____
 Lanzar (FUE) 3+ _____
 Leer/Escribir nat. (EDU) 3+ _____
 Nadar (CON) 3+ _____
 Sigilo (AGI) 3+ _____
 Tregar (AGI) 3+ _____

Armas de proyectil (AGI):

Arcos 3+ _____
 Armas automáticas 3+ _____
 Armas pesadas 3+ _____
 Fusiles y ballestas 3+ _____
 Pistola 3+ _____

Armas CaC y arrojadizas (FUE):

Armas arrojadizas 3+ _____
 Armas de asta 3+ _____
 Contundentes 3+ _____
 Espada 3+ _____
 Hacha 3+ _____
 Látigos y cadenas 3+ _____
 Puñal 3+ _____

BASADAS EN AGI

PUNTOS

Acrobacias _____
 Artesanía _____
 Deporte _____
 Paracaidismo _____
 Saber caer _____
 Submarinismo _____
 Tocar instrumento _____

Maniobras con el arma:

Cambiar objetivos _____
 Combinar _____
 Desenfundar rápido _____
 Finta _____
 Tiro doble _____

BASADAS EN EGO

PUNTOS

Artes plásticas _____
 Astrología _____
 Contabilidad _____
 Criptografía _____
 Demoliciones _____
 Documentación _____
 Electrónica _____
 Espionaje electrónico _____
 Hipnotismo _____
 Hombre de mundo _____
 Idiomas: _____

Informática _____
 Mecánica de Motor _____
 Meditación _____
 Navegación _____
 Numerología _____
 Ocultismo _____
 Parapsicología _____
 Primeros auxilios _____
 Radiocomunicaciones _____
 Redacción _____
 Sist. De seguridad _____
 Supervivencia _____
 Tasar _____
 Venenos y drogas _____

BASADAS EN CAR

PUNTOS

Actuar _____
 Cabalgar _____
 Diplomacia _____
 Disfraz _____
 Echar la fortuna _____
 Etiqueta _____
 Interrogar _____
 Red de Contactos _____
 Retórica _____
 Seducción _____

Habilidades y puntos: **pág. 61**

AYUDA: Las hab. Básicas otorgan 3 puntos gratuitos. Las Académicas requieren de mínimo EDU 13 (estudios universitarios) para invertir puntos en sus hab. De éstas, surgen especialidades. El límite de puntos por especialidad sigue siendo gobernado por la aptitud EDU.

BASADAS EN PER

PUNTOS

Acechar _____
 Allanamiento _____
 Combate nocturno _____
 Conducir vehículo _____
 Criminología _____
 Falsificación _____
 Fotografía _____
 Juegos de azar _____
 Pilotar _____

ACADÉMICAS

PUNTOS

Ciencias naturales _____
 Ciencias sociales _____
 Humanidades _____
 Medicina _____

Especialidad en:

OTRAS

PUNTOS

ARMA

1 2 3 4

Cad. Fuego
 Alcance
 Tiempo rec.
 Fue/Ag req.
 Calibre
 Habilidad
 Nº Cargador
 Rad. Expl.

Niveles de heridas causadas

Rasguño:
 H. Leve:
 H. Grave:
 H. Mortal:

Complementos de armas

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____

PROTECCIONES

1 2

Absorc. Armas Fuego
 Absorc. Armas CaC.
 Absorc. Daño Fuego
 Absorc. Radiactividad
 Partes que protege

Armas/protecciones (datos): **pág. 112 y 121**

HERIDAS

DAÑO

RASGUÑOS = HERIDA LEVE
 HERIDAS LEVES = H. GRAVE
 HERIDAS GRAVES = H. MORTAL

MOVIMIENTO Y ACCIÓN

-Carga (FUE): _____ kg
 -Levantar (FUEx10): _____ kg
 -Carga al correr (FUE/2): _____ kg
 -Movim. (AGI/2): _____ m
 -Correr (AGIx3): _____ m
 -Nº de acciones: _____
 -Bono iniciativa: _____
 -Bono al daño: _____
 -Resistencia: _____

Heridas, movimiento y acción, **pág. 42-43**

VENTAJAS / DESVENTAJAS

Ventajas: PUNTOS

Desventajas: PUNTOS

Ventajas/Desventajas, **pág. 51**

EQUIPO

ARMAS

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____

PROTECCIONES

1. _____
 2. _____

Equipo, armas y protecciones, **pág. 76**

SECRETO INCONFESABLE

Secreto Inconfesable, **pág. 45**

AYUDA: Las protecciones reducen el efecto del ataque de acuerdo al daño que se haya infligido, si esa zona del cuerpo está protegida.

TRASFONDO Y SECRETO INCONFESABLE INTEGRADO

PERSONAJES RELEVANTES

POSESIONES

[illegible][illegible]

ANOTACIONES