

Kult

Propiedad de:

Fecha:

Nombre: _____ FUE: _____ Capacidad de Carga: _____
Profesión: _____ AGI: _____ Movimiento: _____
Fecha de Nacimiento: _____ EGO: _____ No. De acciones _____
Lugar de Nacimiento: _____ CON: _____ Bono a la iniciativa _____
Residencia: _____ PER: _____ Bono al daño: _____
Patrón: _____ EDU: _____ Resistencia: _____
Dirección: _____ CAR: _____ Mod. a la tirada de Ego: _____
Nivel de Vida: _____ BEL: _____
Altura: _____ Peso: _____
Edad: _____ Rasguños=1herida leve

Color de Pelo: _____ Ojos: _____ Heridas leves=1 herida grave
Heridas graves=1 herida mortal

Familia: _____ Desventajas: _____ Puntos

Amigos / Enemigos: _____
Puntos totales por desventajas: _____

Ventajas: _____ Puntos

Ingresos y propiedades: _____

Personalidad / Características Especiales/: _____ Puntos totales por ventajas: _____

_____ Ptos. Ventajas _____ Ptos. Por Deventajas=
Equilibrio Mental

Secretos inconfesables: _____

Concepto y trasfondo/: _____

Cambios Físicos: _____

Punto de héroe: _____

Puntos de experiencia: _____

Kult

BASICAS	Puntos	BASADAS EN EGO	PUNTOS	BASADAS EN PER	PUNTOS	Equipo	Peso
Buscar	_____	Artes plásticas	_____	Acechar	_____	_____	_____
Combate sin Armas	_____	Astrología	_____	Allanamiento	_____	_____	_____
Esconderse	_____	Contabilidad	_____	Combate Nocturno	_____	_____	_____
Esquivar	_____	Criptografía	_____	Conducir Vehículo	_____	_____	_____
Lanzar	_____	Demoliciones	_____	Criminología	_____	_____	_____
Leer/ Escribir ntv	_____	Documentación	_____	Falsificación	_____	_____	_____
Nadar	_____	Electrónica	_____	Fotografía	_____	_____	_____
Sigilo	_____	Espionaje electrónico	_____	Juegos de azar	_____	_____	_____
Trepar	_____	Hipnotismo	_____	Pilotar	_____	_____	_____
		Hombre de mundo	_____				
ARMAS DE PROYECTIL		Idiomas	_____	SIN BASE	PUNTOS		
Arcos	_____		_____	C. con ambas manos	_____		
Armas Automáticas	_____		_____				
Armas Pesadas	_____		_____	ACADEMICAS	PUNTOS		
Fusiles y ballestas	_____		_____	Ciencias naturales	_____		
Pistola	_____	Informática	_____	Ciencias sociales	_____		
		Mecánica de Motores	_____	Humanidades	_____		
ARMAS CaC Y ARROJADIZAS		Meditación	_____	Medicina	_____		
Armas arrojadizas	_____	Navegación	_____				
Armas de asta	_____	Numerología	_____				
Armas de impacto	_____	Ocultismo	_____				
Espada	_____	Parapsicología	_____				
Hacha	_____	Primeros auxilios	_____				
Látigos y cadenas	_____	Radiocomunicaciones	_____	ARTES MARCIALES	PUNTOS		
Puñal	_____	Redacción	_____	Armas	_____		
		Sistemas de Seguridad	_____	Bloqueo	_____		
		Supervivencia	_____	Caer	_____		
BASADAS EN AGI	PUNTOS	Tasar	_____	Esquivar	_____		
Acrobacias	_____	Venenos y drogas	_____	Golpe	_____		
Artesanía	_____			Lanzamiento	_____		
Deporte	_____			Patada	_____		
Paracaidismo	_____	BASADAS EN CAR	PUNTOS	Presa	_____		
Saber caer	_____	Actuar	_____				
Submarinismo	_____	Cabalgar	_____				
Tocar instrumento	_____	Diplomacia	_____				
		Disfraz	_____				
MANIOBRAS CON EL ARMA		Echar la fortuna	_____				
Cambiar objetivos	_____	Etiqueta	_____	OTRAS	PUNTOS		
Combinar	_____	Interrogar	_____				
Desenfundar rapido	_____	Red de Contactos	_____				
Finta	_____	Retórica	_____				
Tiro doble	_____	Seducción	_____				

Armas:	Punt.	CAR	FED	ALC	ALCMax	TR	RE	Cal	Peso	Prot/:Peso	AP	CaC	FGO	R