


NOMBRE:	IMAGEN: 
JUGADOR:	
FECHA DE NACIMIENTO:	
LUGAR DE NACIMIENTO:	
SIGNO DEL ZODIACO:	
DIRECCION:	
CIUDAD: PAIS:	
PROFESION:	
TRABAJA PARA:	
NIVEL DE VIDA:	
ALTURA: PESO: EDAD:	
PELO: OJOS:	
APARIENCIA:	
INGRESOS Y PROPIEDADES:	FAMILIA, AMIGOS Y ENEMIGOS:
HISTORIA Y TRASFONDO:	

AGI

BEL

PER

FUE

EGO

EDU

CON

CAR

BONO DE INICIATIVA

BONO AL DAÑO

BONO MENTAL

N DE ACCIONES

RESISTENCIA

MOVIMIENTO

ANDANDO

CORRIENDO

EN SIGILO

HERIDAS:

___ RAS = 1 HL

000000000

___ HL = 1 HG

000000000

___ HG = 1 HM

000000000

LOCALIZACIONES:

CABEZA:

BRAZO IZQ:

BRAZO DER:

PECHO:

ABDOMEN:

PIERNA IZQ:

PIERNA DER:

PTOS DE HEROE:

PTOS DE EXPERIENCIA:

HAB. BASICAS _____ PTOS.

Buscar

Escondese

Esquivar

Lanzar

Leer/escribir nativo

Nadar

Sigilo

Trepar

Armas CaC y Arrojadizas

Armas arrojadizas

Armas contundentes

Armas de asta

Combate sin armas

Espada

Latigos y cadenas

Hacha

Puñal

Armas de Proyectoil

Arco

Armas automaticas

Armas pesadas

Fusil y ballesta

pistola

HAB. DE AGI _____ PTOS.

Acrobacia

Artes Marciales

Artesania

Baile

Deporte

Escapismo

Juegos de manos

Paracaidismo

Saber caer

Submarinismo

Tocar instrumento

Maniobras Budo

Amortiguar golpe

Ataque relampago

Ataque torbellino

Combinar

Desarmar

Estrangulamiento

Evasion

Iaido

Patada tornado

Raiz

Romper el arma

Salto del tigre

Tajo giratorio

Zafarse

Maniobras con el arma

Cambiar de blanco

Carga rapida

Desenfundar rapido

Finta

Tiro doble

HAB. DE FUE _____ PTOS.

Barrido

Fuera de combate

Gancho

Golpe de codo

Golpe de rodilla

Noquear

Patada giratoria

Patada voladora

Zarpa del tigre

HAB. DE EGO _____ PTOS.

Arquitectura

Artes plasticas

Astrologia

Astronomia

Buena vida

Burocracia

Callejeo

Cocina

Conocimiento

Contabilidad

Creacion literaria

Criptologia

Demoliciones

Documentacion

Electronica

Eroticismo

Espionaje electronico

Estilo y Vida social

Herboristeria

Hipnotismo

Historia natural

Hombre de mundo

Idioma

Informatica

Lenguaje de signos

Mecanica de motores

Medicina alternativa

Meditacion

Navegacion

Numerologia

Ocultismo

Parapsicologia

Primeros auxilios

Radiocomunicaciones

Redaccion

Secretos

Sistemas de seguridad

Supervivencia

Tasar

Viaje

Venenos y drogas

HAB. DE CAR _____ PTOS.

Actuar

Cabargar

Cantar

Diplomacia

Disfrazarse

Enseñanza

Entrenar animales

Etiqueta

Interrogar

Red de contactos

Regatear

Retorica

Seducion

HAB. DE PER _____ PTOS.

Acechar

Allanamiento

Asistencia

Combate nocturno

Conducir coche

Conducir moto

Criminologia

Falsificacion

Fotografia

Juegos de azar

Leer labios

Rastear

Pilotar avion

Pilotar helicoptero

HAB. SIN BASE _____ PTOS.

Combatir con ambas manos

HAB. ACADEMICAS _____ PTOS.

Ciencias naturales

Ciencias sociales

Humanidades

Medicina

SABERES MAGICOS _____ PTOS.

Saber de la locura

Saber del tiempo/espacio

Saber de los sueños

Saber de la muerte

Saber de la pasion

Hechizos

OTROS _____ PTOS.

Características del Armamento

Nombre

CF

Ras

HI

Hg

Hm

AL

TC

F/A

Cal.

Balas/Cargador

Cargadores

Hab.

Llevado en

Accesorios:

Nombre

CF

Ras

HI

Hg

Hm

AL

TC

F/A

Cal.

Balas/Cargador

Cargadores

Hab.

Llevado en

Accesorios:

Nombre

CF

Ras

HI

Hg

Hm

AL

TC

F/A

Cal.

Balas/Cargador

Cargadores

Hab.

Llevado en

Accesorios:

Nombre

CF

Ras

HI

Hg

Hm

AL

TC

F/A

Cal.

Balas/Cargador

Cargadores

Hab.

Llevado en

Accesorios:

ARMAS Y GRANADAS	Tipo	CF	Ras	HI	Hg	Hm	AL	CAR	F/A	Hab.	Cal	RE	TC

ARTES MARCIALES	Ptos.	Ras	HI	Hg	Hm
Bloqueo					
Cabezazo	1-10	11-21	22-26	27+	
Estocada (kendo)					
Golpe	1-10	11-20	21-24	25+	
Lanzamiento	1-10	11-19	20-22	23+	
Patada	1-8	9-15	16-19	20+	
Presas (tir. de FUE para zafarse)	1-8	9-13	14-18	19+	
Tajo (kendo)					
Hab. Armas					
Hab. Armas					

BLINDAJE	Peso	Cobertura	CAF	CaC	FGO/RAD
		Cabeza			
		Brazos			
		Pecho			
		Abdomen			
		Piernas			

Características de los Vehículos

Vehículo

Vel. Maxima

Daño leve

0000000000

Aceleracion

Daño medio

0000000000

Maniobra

Gran daño

0000000000

Blindaje

Destruído

0000000000

Vehículo

Vel. Maxima

Daño leve

0000000000

Aceleracion

Daño medio

0000000000

Maniobra

Gran daño

0000000000

Blindaje

Destruído

0000000000

Vehículo

Vel. Maxima

Daño leve

0000000000

Aceleracion

Daño medio

0000000000

Maniobra

Gran daño

0000000000

Blindaje

Destruído

0000000000

Vehículo

Vel. Maxima

Daño leve

0000000000

Aceleracion

Daño medio

0000000000

Maniobra

Gran daño

0000000000

Blindaje

Destruído

0000000000

