



# OCHO HORAS

## ATRACO AL BANCO

La ciudad de New York es inmensa, multitud de personas, extrañas entre ellos se cruzan por sus calles sin pensar que pueden llegar a tener algo común las unas con las otras, incluso sin conocerse. Sin embargo, hay gente que invierte un mucho tiempo en descubrir que gente diferente, y de lugares distintos de la ciudad, tienen más en común de lo que piensan. Es aquí donde los planes de esta gente se ponen en marcha para conseguir sus objetivos sin mancharse las manos.

### ANTECEDENTES

En algún lugar del mundo, los 7 líderes planetarios del crimen organizan el mayor evento privado ofrecido, única y exclusivamente, para algunas de las personas más ricas del planeta. Este evento consiste en crear un delito y hacer que gente normal de a pie lo cometa

Este año es el turno de Evelyn Sanders, una reputada ladrona de bancos, calculadora y de sangre fría. Sus instrucciones son hacer que cuatro personas roben un maletín metálico de la caja fuerte del banco Greenhill & co de NYC. Los métodos con los que consiga convencer para hacer el trabajo a los inocentes, son responsabilidad suya, y Evelyn ya tiene un plan para ellos.

No hace mucho que obtuvo de manera ilegal varios viales de una nueva vacuna aún en desarrollo. Cada vial está cargado de millones de nanobots a los cuales se les puede implantar cualquier código informático imaginable.

Sanders lo ha organizado todo para secuestrar a 4 civiles con sus familias. Tiene intención de dar todo un espectáculo para los líderes mundiales del crimen y para todos aquellos invitados que puedan ver el reality show. Ha dispuesto todo minuciosamente: los nanobots de las vacunas ya han sido programados. Unos se alojarán en la retina de estos para retransmitir todo el evento en primera persona. Otros se colocarán en el cerebro para causarles graves daños si no atienden a razones. Ha calculado perfectamente que los implicados tendrán 8 hora exactas para llevar a cabo el robo del maletín, si no lo consiguen en este tiempo, ellos y sus familiares morirán.



## SINOPSIS

**8 horas** es un thriller de suspense psicológico en el que los jugadores interpretarán gente completamente normal e integrada en la sociedad. Despertarán en un lugar desconocido y descubrirán que deben cometer un terrible acto si quieren conservar la normalidad en sus vidas.

## DIRECCIONES

### Dirección de secuestro:

864 Knox Cave Rd Altamont NY 12009 EE.UU.

### Banco:

Greenhill & Co  
300 Park Ave, Fl 18 New York, NY 10022  
calle de entrega:

69 New Dock Street Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos

## ESCENA UNO

Los personajes despiertan tirados en el suelo de una habitación en bastante mal estado. Recordarán que fueron secuestrados a la "fuerza". En el momento en que todos recuperen la consciencia, una antigua televisión de tubo pequeña se encenderá automáticamente. Tras unos pocos segundos, la característica niebla dará paso a un montaje de video que irá mostrando a sus seres queridos encapuchados en algún lugar, espiados en su día a día reciente. Una voz en off aterradora les explicará su terrible situación.

## INFORMACION ESCENA UNO

### ¿DONDE ESTAN?

Los personajes se encuentran en el comedor de una antigua casa abandonada de una sola planta a las afueras de Knox (a unos 40 minutos de Albany). La casa tiene dos habitaciones, una de matrimonio y otra individual, en las cuales no

hay nada, sólo unos colchones podridos que desprenden un fuerte olor a orina. En el comedor hay un sofá envejecido, una tele pequeña de tubo y lo que parece ser un pequeño trastero (donde encontrarán lo necesario para realizar su misión). Las ventanas están cerradas (se pueden abrir) y cubiertas por unas gruesas cortinas que apenas dejan pasar la luz.

## LOS PERSONAJES

Cada personaje llevará exactamente la misma ropa con la que vestía el día anterior. El olor corporal y el vello facial masculino, darán a entender que no llevan mucho tiempo allí. De hecho, pueden casi asegurar que sólo han pasado la noche. No tendrán absolutamente nada de tecnología encima. Al menos que ellos sepan, vean o sientan, pues ya les habrán inyectado los nanobots en su organismo, programados para destrozarse su cerebro si no cooperan en lo que se les pide.

## FUERA DE LA CASA

Si miran por la ventana (si quieren salir, o bien reciben daño, o bien se enciende la tele para darles el mensaje), o cuando se les permita salir de la casa, encontrarán una furgoneta con la que realizar la misión. Lo demás es bastante desolador. Una pequeña carretera de tierra que transcurre entre unos pocos árboles y conduce hasta Knox.

## MATERIAL DEL TRASTERO

Encontrarán una mochila deportiva de grandes dimensiones. En su interior, varias mochilas más pequeñas bien plegadas, 4 subfusiles AK-47 con dos cargadores cada uno (asequibles en el mercado negro), cuatro pistolas Beretta 92-FS también con dos cargadores (utilizada por la mayoría de cuerpos de seguridad del mundo); y en un bolsillo pequeño encontrarán las llaves de la furgoneta que hay fuera.

## LO QUE DICE EL MENSAJE DE LA TV

*"Antes que nada, me gustaría avisarles de que cualquier cosa que hagan y no esté estrictamente relacionada con su misión, será motivo más que*





suficiente para que matarles, en sus propias manos están sus vidas.

*Dicho esto, ahora sí, bienvenidos. Seguramente tendrán muchas preguntas, como es normal. Supongo que esperan respuestas, pero no les he traído aquí para eso. Les he traído aquí para encomendarles un trabajo. Más concretamente, un robo. Deberán sustraer del banco Greenhill & Co. un maletín metálico antes del cierre de puertas al final del día. Si han indagado un poco, habrán descubierto el trasero, y en él una mochila con el material necesario para la misión. Si no lo han visto todavía, ahora ya lo saben.*

*Es un trabajo sencillo; se puede llevar a cabo bastante rápido. Sin embargo, si se niegan, morirán. Y no solo eso, morirán sus seres queridos. Si mis cálculos no fallan, deben ser las 12:00 de la mañana, lo que les da 8 horas de tiempo para cumplir con la misión. Si consiguen acabarla con éxito nos reuniremos en New Dock ST, en Brooklyn a las 00:00 de la noche. Allí acabará su trabajo y podrán volver a su vida normal"*

## ¿QUE PUEDEN ENCONTRAR EN LA FURGONETA?

En la guantera del copiloto podrán encontrar un mapa del estado de New York con los puntos importantes marcados con una "X" y una foto del banco señalada con rotulador rojo en forma de flecha señalando la entrada del parking, el lugar ideal donde estacionar para el atraco. En la parte trasera encontrarán unas máscaras con las que cubrir su rostro y guantes para no dejar huellas.

## LAS CINTAS

Junto con el mapa, en la guantera, encontrarán unas cintas numeradas de menor a mayor. Cada cinta les dará información de lo que les está pasando y a lo que se enfrentan..



## CINTA 1 (KNOX)

Este título dará a entender a los jugadores que han de poner la cinta cuando lleguen a Knox si lo hacen antes recibirán daño.

### MENSAJE GRABADO EN LA CINTA

*"Han empezado el camino, espero que aún sigan con vida la mayoría de ustedes, ya que lo que les aguarda no es fácil y cuantos más sean, más posibilidades de éxito tendrán, ya que si la cosa se tuerce... puede que muera el que tiene al lado y no usted.*

*Hemos experimentado con ustedes y son portadores de una vacuna de carácter tecnológico que funciona según su comportamiento; si es correcto y hacen cuanto se les pide, no pasará nada, de lo contrario"... (Ruido de cinta en blanco)*

## CINTA 2 (SEGURO QUE QUIERES ESCUCHAR ESTO)

### NANOBOTS

Una tecnología en fase de estudio, con la que se pueden curar enfermedades a nivel celular. Pero del mismo modo se pueden provocar ¿no creen?

En este mismo momento, millones de estos pequeños robots recorren sus cuerpos con instrucciones muy simples... Supongo que lo han entendido.

## ESCENA DOS

En esta escena los jugadores deben de haberse dado cuenta de que la foto que está marcada con una flecha roja marca el parking del edificio, lugar más que adecuado para acceder al edificio y al mismo banco desde dentro. Si no se hubieran percatado de este detalle y deciden entrar por la puerta principal todo se les complicará ya que es difícil pasar desapercibido con las armas y el material para el robo, aun así podrían intentar entrar por aquí. Una vez dentro las decisiones que tomen les llevarán por un camino o por otro.

Una vez dentro, el director, desde su despacho del interior del banco, se dará cuenta de todo a través de una cámara de seguridad, dando la alarma silenciosa.

Tras momentos de tensión por parte de los jugadores, empezarán a sonar las sirenas de la policía, que en pocos minutos llegará al lugar, acordonando la zona. Cuando estén listos, intentarán





contactar con los atracadores (pj's), si no tienen éxito. Harán acto de presencia los S.W.A.T que se empezarán a preparar para entrar al banco

negociar con los presuntos atracadores con la intención de ganar tiempo para que los equipos especiales tomen posiciones y asalten el banco.

## **INFORMACION ESCENA DOS**

### **¿QUE SE ENCUENTRAN DENTRO DEL BANCO?**

Dentro del banco habrá dos civiles por jugador, descritos a elección del director de juego. Entre estos habrá una chica joven que intentará empatizar con los atracadores (será ella la que lo haya planeado todo). En la puerta principal habrá dos guardias de seguridad armados y listos para enfrentarse a cualquier amenaza (si juegan menos personajes reduce el número de guardias a 1). El banco no es muy grande, sólo habrá cuatro empleados: dos administrativos en sus mesas, otro tras un mostrador y un director, este último se encuentra en su oficina.

### **LA CAJA FUERTE**

Esta caja se encontrará al final del banco en un pequeño sótano, sólo el director sabrá el código para abrir la gran puerta. Dentro de la cámara hay montones de billetes y el maletín metálico que buscan.

### **LOS CUERPOS DE SEGURIDAD**

#### **SARGENTO PHILIP NEWCOME**

Todo cuerpo de seguridad que se cruce con los pj's no dará cuartel a estos y mucho menos lo harán los S.W.A.T Si llegan a entrar al banco su misión principal es rescatar a los rehenes.

#### **ACCIONES DE LOS CUERPOS DE SEGURIDAD**

Los rehenes son lo primero. Cualquier policía sabe eso y es lo que tendrá en cuenta antes de tomar cualquier decisión que haga peligrar la vida de los civiles. De esta manera, antes de que el sargento de policía pueda dar orden de entrar a los S.W.A.T., intentará

### **LA POLICIA QUIERE GANAR TIEMPO**

El objetivo de la policía desde que llega al banco es buscar la manera de distraer a los atracadores para poder entrar en la oficina y acabar con la amenaza. Como master, debes tener en cuenta que los responsables de los cuerpos de seguridad que han acudido a la zona irán buscando la manera de entrar en la oficina, por lo que habrán pedido planos y estarán barajando las distintas opciones. Siéntete libre de crear entradas por el mismo parking, por la planta superior, por los conductos de ventilación o por alguna puerta de servicio, incluso por la puerta principal después de haber tirado humo.

## **ESCENA TRES**

La escena 3 podrá variar dependiendo de si los jugadores han tomado una decisión u otra. Si optasen por huir a través del parking (que es por donde deberían de haber entrado), dará comienzo una persecución por las calles de la ciudad en la cual la pericia del personaje al volante se enfrentará a la habilidad y recursos de la policía para estas ocasiones. Si los jugadores consiguen llegar a su destino habiendo escapado de la policía, podrán entregar el botín a la hora acordada y "recuperar" sus vidas. Si por el contrario deciden quedarse dentro del banco y hacer rehenes, la policía intentará dialogar con ellos para llegar a un acuerdo, pero esto se complicará, puesto que, si las negociaciones se decantan a favor de los cuerpos de seguridad, los personajes irán recibiendo puntos daño en sus cerebros al no estar cumpliendo la misión que les ha sido impuesta.



# PERSONAJES JUGADORES

## HENRY WALLCOT

Un hombre entrado en la cuarentena. Su aspecto es elegante y con porte. Sigue gozando de un cuerpo atlético debido a su trabajo como entrenador de fútbol americano en un instituto. Está claro que ha vivido tiempos mejores; no poder ver a sus hijos por culpa del divorcio con su ex-mujer lo está consumiendo. Haría cualquier cosa por aprovechar todo el tiempo posible con ellos. Practica tiro como medio para desestresarse.

Fue raptado en el parking del instituto cuando salía del último entreno vespertino. Dos hombres corpulentos se le acercaron haciéndole creer que querían hablar sobre su carrera como entrenador. Tras un breve forcejeo lo redujeron, le inyectaron los nanobots y lo llevaron a la casa

## MAVERICK STEELER

Maverick es un joven con un gran futuro por delante gracias a sus estudios en Gestión de Empresas. Sus notas son de las mejores de su clase. Pero un día su vida dio un giro de 180 grados; la trágica muerte de sus padres en un accidente le dejó a cargo de su hermana Juliet, de 10 años de edad; ella es lo único que le queda en el mundo. Este acontecimiento le obligó a buscarse la vida muy pronto, terminando en un restaurante de comida rápida. Como afición, siempre ha sido un forofo de los foros de armas de todos los modelos.

Su secuestro fue al mediodía, a una manzana de su casa mientras esperaba el autobús para ir a trabajar. Dos hombres detuvieron una furgoneta y bajaron con un mapa, preguntando por una dirección en concreto. Cuando se la estaba Aprovechando un descuido mientras les hacía indicaciones, le inyectaron los nanobots, le metieron en la furgoneta y desaparecieron sin dejar rastro.

## SUSAN MEDOWS

Una abogada que tras mucho batallar, se situó en uno de los bufetes más importantes de la ciudad de New York. La firma Duster & Hallet la vino a buscar tras haber ganado un juicio en que los

cargos contra su cliente, acusado de asesinato en primer grado, resultaron ser falsos, fruto de un montaje para que el verdadero asesino, un miembro con influencias de la alta sociedad no resultase imputado. Todo se lo debe a su madre, su principal apoyo desde la muerte de su padre. Fue ella, además, quien le aconsejó que acudiera a lecciones de armas de fuego para protegerse. Ahora podrá devolverle tanto arrojo por medio de los cuidados que requiere para el tratamiento de una dura enfermedad que, por desgracia, avanza demasiado deprisa.

La secuestraron de regreso a su casa tras un largo día en los juzgados. Conocían la rutina diaria para llegar a su apartamento. Se quitó la chaqueta, dejó su bolso junto al maletín en la mesa del comedor. Se estaba sirviendo un gin tonic, cuando forzaron rápidamente la puerta de su apartamento y la redujeron.

## MATHEW HACKS

Un hombre entrado en la treintena, obsesionado con la limpieza y el orden. Trabajador a tiempo completo en una empresa de venta a domicilio y actualmente podría decirse el mejor vendedor de la misma. Aunque esto no ha sido siempre así. Hace aproximadamente un año, Mathew ha salido de una gran depresión por su ruptura con Stacy, su ex-pareja, de quien sigue perdidamente enamorado; de hecho, aunque separados, siguen teniendo una cordial relación. Él mismo sabe que si no fuera por esto, él mismo estaría perdido, y su mundo se derrumbaría por completo. Llegó a plantearse el suicidio si desapareciese de su vida. Tiene costumbre de ir con su hermano a una granja a las afueras, donde pasan el tiempo disparando contra latas y botellas mientras comparten unas cervezas y se cuentan sus historias.

Su secuestro resultó limpio y sin complicación alguna. Los secuestradores siguieron sus movimientos por el vecindario durante su turno de su trabajo. Se adentraron en una casa durante la ausencia de sus dueños. Incluso habían mantenido con él un contacto previo aconsejándole que se pasara por la tarde. Fue en ese momento cuando aprovecharon para actuar con celeridad. Lo invitaron a entrar, le sirvieron un zumo, y mientras le hacían creer en el interés por sus productos, en un momento en que bajó la guardia, lo sedaron y se lo llevaron lejos de allí.



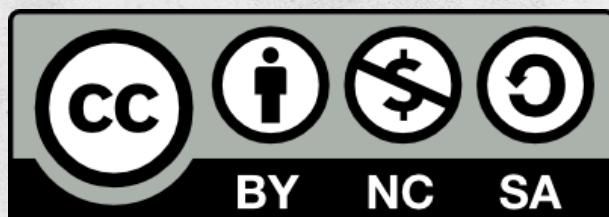
# CREDITOS

Escrito por **El Rolero Solitario Lorcue**.

Maqueta y diseño por **S. Vicente "Doblezoom"**.

Corregido por **David Solera Asís**.

Esta obra gratuita está distribuida bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0), excepto las fotografías que son de Dominio Público (CC0).



**You are free to:**

**Share** — copy and redistribute the material in any medium or format

**Adapt** — remix, transform, and build upon the material

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

**Attribution** — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

**NonCommercial** — You may not use the material for commercial purposes.

**ShareAlike** — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.



NOMBRE *Henry Wallcot*

CONCEPTO *lo daría todo por mis hijos*

CITA *Estar siempre motivado es una forma de vida*

GUÍA GENÉRICA

HITOS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>duro como una roca</i>
REF	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>entrenador de futbol americano</i>
VOL	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>fácilmente manejable</i>
INT	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>pocas luces</i>

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	<i>curtido por los entrenos</i>	6
	<i>buenos placages</i>	6
	<i>visión periferica</i>	6
	<i>se esconde mejor de lo que parece</i>	6
	<i>grandes charlas</i>	5
	<i>diarios deportivos</i>	4
	<i>entrenador de instituto</i>	7

## COMBATE

DEFENSA

17 15

DES.

ARMA O ATAQUE


INICIATIVA

8

DAÑO C/C DIS.

2 1

DAÑO

## SALUD

RESISTENCIA

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

HERIDO

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

INCAPACITADO

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

MORIBUNDO

SECUELAS


AGUANTE

7

## OTRAS HABILIDADES


## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

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

ALTERADO

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

TRASTORNADO

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

ENLOQUECIDO

ENTEREZA

6

TRASTORNOS MENTALES


## HITOS

*campeón universitario*

*separación dolorosa*

*ha llevado una vida sana*

*frustacion familiar (no ve a sus hijos)*

## COMPLICACIÓN

*le aterra no volver a ver a sus hijos*

## DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

--



NOMBRE *Maverick Steeler*

CONCEPTO *friki de armas (no ha usado)*

CITA *La verdad no esta ahí fuera... esta en los foros de armas*

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>fuerza juvenil</i>
REF	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>cuatro ojos (gafas)</i>
VOL	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>afectado por el accidente</i>
INT	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>un lince</i>

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	<i>sobrado por mi juventud</i>	7
	<i>poca experiencia</i>	4
	<i>memoria fotografica</i>	6
	<i>escurridizo</i>	5
	<i>te vendo lo que quieras</i>	7
	<i>as en los estudios</i>	8
	<i>no trabajo en lo mio</i>	3

## COMBATE

DEFENSA

DES.  
15 13

ARMA O ATAQUE


INICIATIVA

6

DAÑO  
C/C DIS.  
2 1

DAÑO

## SALUD

RESISTENCIA

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

HERIDO

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

INCAPACITADO

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

MORIBUNDO

SECUELAS


## OTRAS HABILIDADES


## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

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

ALTERADO

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

TRASTORNADO

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

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES


ENTEREZA

7

## HITOS

*daría la vida por mi hermana*

*se todo sobre las armas*

*gracias a mis estudios aprendo fácilmente*

*veo la vida de otra manera*

## COMPLICACIÓN

*afectado por el accidente/perdida de mis padres*

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

--



NOMBRE Susan Medows

CONCEPTO Letrada de buen bufete

CITA yo haré que el peso de la ley caiga sobre ti

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 suficiente para acabar el día  
REF 3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 poca vista periférica  
VOL 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 no se deja doblegar fácilmente  
INT 7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 su mejor arma es su mente

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS


## HABILIDADES

Sale a correr cuando tiene tiempo 3  
 le gustan las películas de kung fu 4  
 siempre lee la letra pequeña 6  
 fría y calculadora 5  
 buena labia con voz melodiosa 7  
 primera de su promoción 8  
 futura abogada importante 7

## COMBATE

DEFENSA

13

DES.

17

ARMA O ATAQUE

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

INICIATIVA

7

DAÑO

2

DIS. 1

DAÑO

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## SALUD

RESISTENCIA

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

HERIDO

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

INCAPACITADO

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

MORIBUNDO

SECUELAS

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## OTRAS HABILIDADES

## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

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

ALTERADO

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

TRASTORNADO

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

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

ENTEREZA

6

## HITOS

estudio en una de las mejores universidades  
su madre siempre cuidó de ella  
lucha por la gente desfavorecida  
no le gustan las armas pero sabe usarlas

## COMPLICACIÓN

tiene pánico a que su madre muera

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



NOMBRE *Mathew Hacks*

CONCEPTO *Vendedor de primera*

CITA *Nadie escapa a mi encanto*

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	No tan fuerte como parece
REF	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Reacciona rapido ante cualquie situacion
VOL	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Consigue lo que se propone
INT	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	No es una mente brillante

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Tendria que hacer mas ejercicio	6
	Tirador aficionado a latas de cerveza	7
	No se entera de nada	3
	Se le da bien engañar y estafar	6
	Tiene bastante labia	7
	Salio pronto del instituto	5
	Venderia agua en el oceano	6

## COMBATE

DEFENSA

17

DES.

15

ARMA O ATAQUE

_____	_____
_____	_____
_____	_____

INICIATIVA

7

DAÑO

C/C

DIS.

2

1

DAÑO

_____
_____
_____

## SALUD

AGUANTE

6

RESISTENCIA

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

HERIDO

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

INCAPACITADO

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

MORIBUNDO

SECUELAS

_____
_____
_____

## OTRAS HABILIDADES

	_____	<input type="checkbox"/>
	_____	<input type="checkbox"/>
	_____	<input type="checkbox"/>
	_____	<input type="checkbox"/>
	_____	<input type="checkbox"/>

## CORDURA

ENTEREZA

8

ESTABILIDAD MENTAL

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

ALTERADO

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

TRASTORNADO

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

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

_____
_____
_____

## HITOS

*Ha trabajado duro en su vida*

*Maniatado de la limpieza*

*Tontea con el alcohol*

*Acostumbrado a las armas*

## COMPLICACIÓN

*Todavía ama mucho a su ex mujer Stacy*

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

_____
-------