

DELTA GREEN

DATOS PERSONALES		1. APELLIDO, NOMBRE (ALIAS O NOMBRE EN CLAVE SI APLICABLE)		2. PROFESIÓN (RANGO SI APLICABLE)			
		3. EMPLEADOR		4. NACIONALIDAD			
5. SEXO		6. EDAD/FECHA NAC.		7. EDUCACIÓN E HISTORIAL LABORAL			
<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> _____							
DATOS ESTADÍSTICOS		8. CARACT.	VALOR	x5	RASGOS DISTINTIVOS		
		Fuerza (FUE)					
		Constitución (CON)					
		Destreza (DES)					
		Inteligencia (INT)					
		Poder (POD)					
		Carisma (CAR)					
		9. CARACT. DERIVADAS		VALOR MÁXIMO	VALOR ACTUAL		
		Puntos de Vida (PV)					
		Puntos de Voluntad (PVOL)					
Puntos de Cordura (COR)							
Punto de Ruptura (PR)							
10. DESCRIPCIÓN FÍSICA							
DATOS PSICOLÓGICOS		11. VÍNCULOS		VALOR			
		12. MOTIVACIONES Y ENFERMEDADES MENTALES					
		13. INCIDENTES DE PÉRDIDA DE COR SIN ENLOQUECER					
		Violencia <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>adaptado</i> Indefensión <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>adaptado</i>					
HABILIDADES ADQUIRIDAS		<input type="checkbox"/> Alerta (20%)	<input type="checkbox"/> Cirugía (0%)	<input type="checkbox"/> Oficio (0%):			
		<input type="checkbox"/> Antinatural (0%)	<input type="checkbox"/> Combate sin armas (40%)				
		<input type="checkbox"/> Antropología (0%)	<input type="checkbox"/> Conducir (20%)	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)			
		<input type="checkbox"/> Armas cuerpo a cuerpo (30%)	<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/> Persuadir (20%)			
		<input type="checkbox"/> Armas de fuego (20%)	<input type="checkbox"/> Criminología (10%)	<input type="checkbox"/> Pilotar (0%):			
		<input type="checkbox"/> Armas pesadas (0%)	<input type="checkbox"/> Demoliciones (0%)				
		<input type="checkbox"/> Arqueología (0%)	<input type="checkbox"/> Derecho (0%)	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (10%)			
		<input type="checkbox"/> Arte (0%):	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (10%)	<input type="checkbox"/> Psicoterapia (10%)			
			<input type="checkbox"/> Esquivar (30%)	<input type="checkbox"/> SIGINT (0%)			
		<input type="checkbox"/> Artillería (0%)	<input type="checkbox"/> Farmacia (0%)	<input type="checkbox"/> Sigilo/Camuflar (10%)			
		<input type="checkbox"/> Atletismo (30%)	<input type="checkbox"/> Historia (10%)	<input type="checkbox"/> Supervivencia (10%)			
		<input type="checkbox"/> Burocracia (10%)	<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)	Idiomas y otras habilidades :			
		<input type="checkbox"/> Buscar (20%)	<input type="checkbox"/> Informática (0%)	<input type="checkbox"/>			
		<input type="checkbox"/> Ciencia (0%):	<input type="checkbox"/> Maquinaria pesada (10%)	<input type="checkbox"/>			
			<input type="checkbox"/> Medicina (0%)	<input type="checkbox"/>			
		<input type="checkbox"/> Ciencia forense (0%)	<input type="checkbox"/> Montar (10%)	<input type="checkbox"/>			
		<input type="checkbox"/> Ciencia militar (0%):	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	<input type="checkbox"/>			
			<input type="checkbox"/> Ocultismo (10%)	<input type="checkbox"/>			
		Marca una casilla cuando intentes utilizar una habilidad y falles. Después de la sesión, suma 1 a cada habilidad marcada y borra todas las marcas.					

LESIONES	14. HERIDAS Y ENFERMEDADES							
	¿Se han practicado Primeros auxilios desde la última herida? <input type="checkbox"/> sí: solo Cirugía, Medicina o descanso a largo plazo pueden ayudar.							
EQUIPO	15. PROTECCIÓN Y POSESIONES							
	La protección reduce el daño de todos los ataques excepto los Disparos Apuntados y las tiradas con éxito de Letalidad.							
	16. ARMAS	HAB. %	ALCANCE BASE	DAÑO	PERFORANTE	LETALIDAD %	RADIO MORTAL	MUNIC.
	(a)							
	(b)							
	(c)							
	(d)							
	(e)							
	(f)							
	(g)							
OBSERVACIONES	17. DATOS PERSONALES Y NOTAS				18. ACONTECIMIENTOS QUE AFECTAN AL HOGAR Y LA FAMILIA			
					19. ENTRENAMIENTO ESPECIAL	HABIL. O CARACT. EMPLEADA		
Indique por favor por qué este agente fue reclutado y por qué el agente accedió a ser reclutado.								
20. NOMBRE DEL OFICIAL QUE DA LA AUTORIZACIÓN				21. FIRMA DEL AGENTE				

THIS IS A WORK OF FICTION