

NOMBRE Astrid Shultz

CLASE Saqueadora de tumbas

CLAVES Cazadora de tesoros

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

MOV.

12

BONO COMP.

+2

PE

3

ATRIBUTOS

	PUNT.	MODIF.	COMP.
FUERZA	14	+2	<input type="checkbox"/>
DESTREZA	17	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
CONSTITUCIÓN	15	+2	<input type="checkbox"/>
INTELIGENCIA	12	+1	<input type="checkbox"/>
SABIDURÍA	14	+2	<input type="checkbox"/>
CARISMA	15	+2	<input type="checkbox"/>

INIC.

3

PG

14

CA

15



SALVACIONES

FORTALEZA	2	<input type="checkbox"/>
REFLEJOS	3	<input checked="" type="checkbox"/>
VOLUNTAD	2	<input type="checkbox"/>



EQUIPO Y DINERO

Pistola, cargadores (x3), funda, linterna,
cuerda de cáñamo, mochila, prismáticos,
kit médico, cazadora

ATAQUES

Pistola +5 2d6 Ligera, 20/60, recarga 15

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

TALENTOS

Buscador

Polivalencia

AVENTURA!

NOMBRE Otto von Guttenberg

CLASE Mecenaz

CLAVES Noble, Rico

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

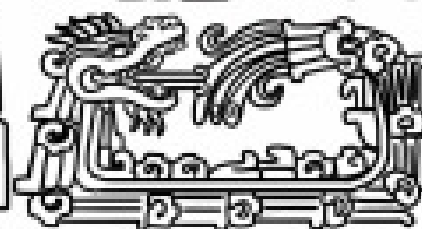
MOV.

10

BONO COMP.

+2

PE



ATRIBUTOS

	PUNT.	MODIF.	COMP.
FUERZA	10	+0	<input type="checkbox"/>
DESTREZA	12	+1	<input type="checkbox"/>
CONSTITUCIÓN	14	+2	<input type="checkbox"/>
INTELIGENCIA	12	+1	<input type="checkbox"/>
SABIDURÍA	12	+1	<input type="checkbox"/>
CARISMA	16	+3	<input checked="" type="checkbox"/>

INIC.

+1

PG

11

CA

12



SALVACIONES

FORTALEZA	2	<input type="checkbox"/>	
REFLEJOS	1	<input type="checkbox"/>	
VOLUNTAD	3	<input checked="" type="checkbox"/>	

EQUIPO Y DINERO

ATAQUES

Escopeta

+1

2d10

bocajarro, A 2 manos, 8/20
recarga 2

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

TALENTOS

Buen nombre

Fama

AVENTURA!

NOMBRE Aldrige McTaylor

CLASE Combatiente

CLAVES Explorador africano

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

MOV.

10

BONO COMP.

+2

PE

3

ATRIBUTOS

	PUNT.	MODIF.	COMP.
FUERZA	14	+2	<input type="checkbox"/>
DESTREZA	15	+2	<input checked="" type="checkbox"/>
CONSTITUCIÓN	15	+2	<input type="checkbox"/>
INTELIGENCIA	11	0	<input type="checkbox"/>
SABIDURÍA	15	+2	<input type="checkbox"/>
CARISMA	13	+1	<input type="checkbox"/>

INIC.

2

PG

17

CA

15



SALVACIONES

FORTALEZA	2	<input checked="" type="checkbox"/>
REFLEJOS	2	<input type="checkbox"/>
VOLUNTAD	2	<input type="checkbox"/>

EQUIPO Y DINERO

2 cargadores revólver, 24 cartuchos, brújula, cantimplora, cartuchera, ropa de caza, chaleco, sombrero, funda machete, chaqueta cuero, gafas de sol, prismáticos

ATAQUES

Escopeta	+4	2d10 P	[Bocajarro] [A 2 manos] [Muni 8/24] [Recarga 2]
Revólver	+4	2d8 P	[Muni 16/48] [Recarga 6]
Machete	+4	1d4 C	[Ligera]
ARMA	IMPACTO	DAÑO	CLAVES

TALENTOS

Armero

Bautizado en sangre

AVENTURA!

NOMBRE Hans Grubber

CLASE Combatiente

CLAVES Militar, Héroe de guerra

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

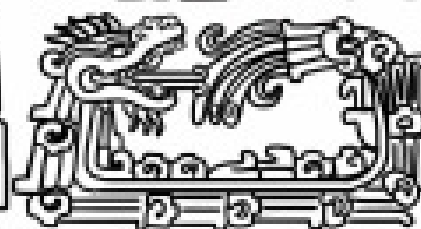
MOV.

10

BONO COMP.

+2

PE



ATRIBUTOS

	PUNT.	MODIF.	COMP.
FUERZA	16	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
DESTREZA	14	+2	<input type="checkbox"/>
CONSTITUCIÓN	16	+3	<input type="checkbox"/>
INTELIGENCIA	8	-1	<input type="checkbox"/>
SABIDURÍA	8	-1	<input type="checkbox"/>
CARISMA	12	+1	<input type="checkbox"/>

INIC.

+2

PG

18

CA

15



SALVACIONES

FORTALEZA	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
REFLEJOS	+2	<input type="checkbox"/>
VOLUNTAD	+1	<input type="checkbox"/>



EQUIPO Y DINERO

Cuerda de cáñamo, cazadora, gafas de sol,
linterna, pistola, cargador de pistola,
paquete de tabaco.

ATAQUES

PISTOLA	+4	2D6	Ligera, Alc 20/60, Recarga 15
ARMA	IMPACTO	DAÑO	CLAVES

TALENTOS

Bautizado en sangre

Explorador

AVENTURA!

NOMBRE Hans Neumann

CLASE Ayudante

CLAVES Becario,

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

MOV.

10

BONO COMP.

+2

PE

2

ATRIBUTOS

PUNT. MODIF. COMP.

FUERZA

10

+0



DESTREZA

15

+2



CONSTITUCIÓN

13

+1



INTELIGENCIA

16

+3



SABIDURÍA

12

+1



CARISMA

13

+1



INIC

+2

PG

13

CA

13



SALVACIONES

FORTALEZA

1



REFLEJOS

3



VOLUNTAD

1



EQUIPO Y DINERO

ATAQUES

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

TALENTOS

Amigo poderoso

Empático

AVENTURA!

NOMBRE John McMardiggan
CLASE Saqueador de tumbas
CLAVES Guía en el Amazonas

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

MOV.

12

BONO COMP.

+2

PE

3

ATRIBUTOS

	PUNT.	MODIF.	COMP.
FUERZA	14	+2	<input type="checkbox"/>
DESTREZA	17	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
CONSTITUCIÓN	15	+2	<input type="checkbox"/>
INTELIGENCIA	12	+1	<input type="checkbox"/>
SABIDURÍA	14	+2	<input type="checkbox"/>
CARISMA	15	+2	<input type="checkbox"/>

INIC.

3

PG

14

CA

15

SALVACIONES

FORTALEZA	2	<input type="checkbox"/>
REFLEJOS	3	<input checked="" type="checkbox"/>
VOLUNTAD	2	<input type="checkbox"/>



EQUIPO Y DINERO

Pistola, cargadores (x3), funda, linterna,
cuerda de cáñamo, mochila, prismáticos,
kit médico, cazadora

ATAQUES

Pistola +5 2d6 Ligera, 20/60, recarga 15

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

TALENTOS

Buscador

Polivalencia

AVENTURA!

NOMBRE Mathias Grunnenberg

CLASE Profesor

CLAVES Experto en civilizaciones perdidas

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

MOV.

10

BONO COMP.

+2

PE

1

ATRIBUTOS

	PUNT.	MODIF.	COMP.
FUERZA	9	-1	<input type="checkbox"/>
DESTREZA	10	0	<input type="checkbox"/>
CONSTITUCIÓN	11	0	<input type="checkbox"/>
INTELIGENCIA	16	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
SABIDURÍA	15	+2	<input type="checkbox"/>
CARISMA	14	+2	<input type="checkbox"/>

INIC.

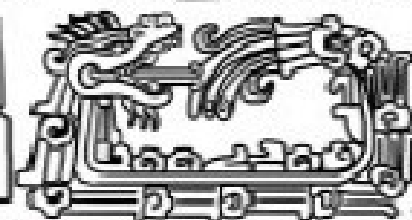
0

PG

9

CA

10



SALVACIONES

FORTALEZA	0	<input type="checkbox"/>
REFLEJOS	3	<input type="checkbox"/>
VOLUNTAD	2	<input checked="" type="checkbox"/>

EQUIPO Y DINERO

Libro de notas, pipa, ropa cara, abrigo, tabaco
reloj de bolsillo, pluma, gafas graduadas,
encendedor.

ATAQUES

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

TALENTOS

Lo leí en un libro

Investigador

AVENTURA!

NOMBRE Fritz von Zucker

CLASE Profesor

CLAVES Historiador, erudito

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

MOV.

10

BONO COMP.

+2

PE

2



ATRIBUTOS

	PUNT.	MODIF.	COMP.
FUERZA	10	+0	<input type="checkbox"/>
DESTREZA	12	+1	<input type="checkbox"/>
CONSTITUCIÓN	12	+1	<input type="checkbox"/>
INTELIGENCIA	18	+4	<input type="checkbox"/>
SABIDURÍA	16	+3	<input type="checkbox"/>
CARISMA	14	+2	<input type="checkbox"/>

INIC

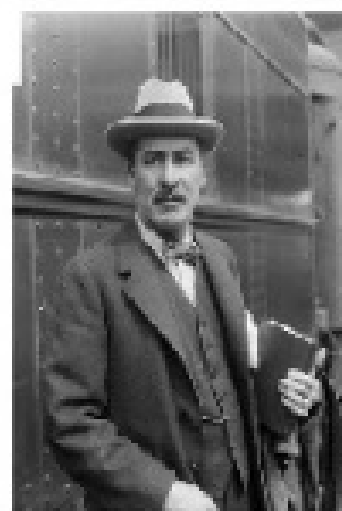
1

PG

10

CA

11



SALVACIONES

FORTALEZA	1	<input type="checkbox"/>
REFLEJOS	4	<input type="checkbox"/>
VOLUNTAD	3	<input checked="" type="checkbox"/>



EQUIPO Y DINERO

ATAQUES

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

TALENTOS

Lo leí en un libro

Investigador

AVENTURA!

NOMBRE Lorena Flockhart

CLASE Saqueadora de tumbas

CLAVES Ladrona de guante blanco

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

MOV.

10

BONO COMP.

+2

PE

2

ATRIBUTOS

	PUNT.	MODIF.	COMP.
FUERZA	12	+1	<input type="checkbox"/>
DESTREZA	14	+2	<input checked="" type="checkbox"/>
CONSTITUCIÓN	13	+1	<input type="checkbox"/>
INTELIGENCIA	12	+1	<input type="checkbox"/>
SABIDURÍA	10	0	<input type="checkbox"/>
CARISMA	14	+2	<input type="checkbox"/>

INIC.

2

PG

13

CA

14



SALVACIONES

FORTALEZA	1	<input type="checkbox"/>
REFLEJOS	2	<input checked="" type="checkbox"/>
VOLUNTAD	2	<input type="checkbox"/>



EQUIPO Y DINERO

Pistola, 2 cargadores, chupa de cuero,
1 linterna, brújula, bandolera, gazuas

ATAQUES

Pistola +4 2d6 P [Ligera] [Mun 20/60]
[Recarga 15]

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

TALENTOS

Ladrona
Polivalencia

AVENTURA!

NOMBRE Steve Jackson
CLASE Combatiente
CLAVES Héroe de guerra

EXP. _____

NIVEL 1 2 3 4 5

MOV.

10

BONO COMP.

+2

PE

4

ATRIBUTOS

	PUNT.	MODIF.	COMP.
FUERZA	16	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
DESTREZA	14	+2	<input type="checkbox"/>
CONSTITUCIÓN	16	+3	<input type="checkbox"/>
INTELIGENCIA	8	-1	<input type="checkbox"/>
SABIDURÍA	8	-1	<input type="checkbox"/>
CARISMA	12	+1	<input type="checkbox"/>

INIC.

+2

PG

18

CA

15

SALVACIONES

FORTALEZA	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
REFLEJOS	+2	<input type="checkbox"/>
VOLUNTAD	+1	<input type="checkbox"/>

EQUIPO Y DINERO

Cuerda de cáñamo, cazadora, gafas de sol,
linterna, pistola, cargador de pistola,
paquete de tabaco.

ATAQUES

PISTOLA	+4	2D6	Ligera, Alc 20/60, Recarga 15
ARMA	IMPACTO	DAÑO	CLAVES

TALENTOS

Bautizado en sangre

Explorador

AVENTURA!