



NOMBRE: _____ **JUGADOR:** _____
SEXO: _____ **EDAD:** _____
OJOS: _____ **PELO:** _____
ALTURA: _____ **PESO:** _____
AVANCES: _____ **RANGO:** _____

ΔGILIDAD



Cabalar
 Conducir
 Disparar
 Forzar Cerraduras
 Lanzar
 Nadar
 Navegar
 Pelear
 Pilotar
 Sigilo

ΔSTUCIA



Apostar
 Callejear
 Conoc.
 Conoc.
 Conoc.
 Conoc.
 Investigación
 Idiomas
 Notar
 Provocar
 Rastrear
 Reparar
 Sanar
 Supervivencia

ESPÍRITU



Intimidar
 Persuadir

FUERZA



Trepar

VIGOR



CONOC. GENERALES	IDIOMAS

ΔTRIBUTOS DERIVADOS

CARISMA: _____
PASO: _____
PARADA: _____
DUREZA: _____

DAÑO

-1 -2 -3 X

-1 -2 X

FATIGA

ΔRMAMENTO Y PROTECCIÓN

ΔRMADURA Armadura Áreas Cubiertas Notas

--	--	--

ΔRMAS Distancia Daño CdF Munic. Fue Notas

EQUIPO Y DINERO	DESVENTAJAS

DINERO	EQUIPO	PESO

VENTAJAS

ΔVANCES
5 55

10 H
15 65

E 70
25 75

30 L
35 90

V 100
45 110

50 120



NOMBRE:	JUGADOR:
SEXO:	EDAD:
OJOS:	PELO:
ALTURA:	PESO:
AVANCES:	RANGO:

ΔGILIDAD ▲ 4 6 8 10 12

Cabalar	▲ 4 6 8 10 12
Conducir	▲ 4 6 8 10 12
Disparar	▲ 4 6 8 10 12
Forzar Cerraduras	▲ 4 6 8 10 12
Lanzar	▲ 4 6 8 10 12
Nadar	▲ 4 6 8 10 12
Navegar	▲ 4 6 8 10 12
Pelear	▲ 4 6 8 10 12
Pilotar	▲ 4 6 8 10 12
Sigilo	▲ 4 6 8 10 12

ΔSTUCIA ▲ 4 6 8 10 12

Apostar	▲ 4 6 8 10 12
Callejear	▲ 4 6 8 10 12
Conoc.	▲ 4 6 8 10 12
Conoc.	▲ 4 6 8 10 12
Conoc.	▲ 4 6 8 10 12
Conoc.	▲ 4 6 8 10 12
Investigación	▲ 4 6 8 10 12
Idiomas	▲ 4 6 8 10 12
Notar	▲ 4 6 8 10 12
Provocar	▲ 4 6 8 10 12
Rastrear	▲ 4 6 8 10 12
Reparar	▲ 4 6 8 10 12
Sanar	▲ 4 6 8 10 12
Supervivencia	▲ 4 6 8 10 12

ESPÍRITU ▲ 4 6 8 10 12

Intimidar	▲ 4 6 8 10 12
Persuadir	▲ 4 6 8 10 12

FUERZA ▲ 4 6 8 10 12

Trepar	▲ 4 6 8 10 12
--------	---------------

VIGOR ▲ 4 6 8 10 12

CONOC. GENERALES	IDIOMAS

ΔTRIBUTOS DERIVADOS

CARISMA:

PASO:

PARADA:

DUREZA:

DAÑO

-1 -2 -3 X

-1 -2 X

FATIGA

ARMAMENTO Y PROTECCIÓN

ARMADURA Armadura Áreas Cubiertas Notas

ARMAS Distancia Daño CdF Munic. Fue Notas

EQUIPO Y DINERO

DINERO

EQUIPO **PESO**

DESVENTAJAS

VENTAJAS

AVANCES

5

10

15

E

25

30

35

V

45

50