

NOMBRE:

AGILIDAD

ATLETISMO

CABALGAR

CONDUCCION

DISPARAR

LATROCINIO

NAVEGAR

PELEAR

PILOTAR

SIGILO

ASTUCIA

APOSTAR

CIENCIA EXTRAÑA

CIENCIAS

CONOCIMIENTOS
GENERALES

ELECTRÓNICA

HUMANIDADES

IDIOMA

INVESTIGAR

MEDICINA

MITOS DE CTHULHU

NOTAR

OCULTISMO

PROVOCAR

PSIÓICA

REPARAR

SUPERVIVENCIA

TÁCTICAS

ESPÍRITU

INTERPRETAR

INTIMIDAR

PERSUADIR

FUERZA

VIGOR

VO	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	+1
1 aum	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	+1
2 aum	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	+1
3 aum	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	+1
4 aum	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	+1
5 aum	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	+1
+1 aum	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4

PROTECCIÓN

CUBRE

ARMADURA

ATRIBUTOS DERIVADOS

PASO:

PARADA:

DUREZA:

CORDURA:

BENIS:

CONVICCIÓN:



DESVENTAJAS

VENTAJAS

AVANCES

N

N

N

E

E

E

E

V

V

V

V

H

H

H

H

L

L

L

L

L

ARMAS

HAB.

DAÑO

DISTANCIA

PA

CdF

NOTAS



-1

-2

-3

-4

DAÑO

FATIGA

-1

-2

NOMBRE:

SEXO:

OJOS:

ALTURA:

CITA:

JUGADOR:

EDAD:

PELO:

PESO:

EQUIPO Y DINERO

DINERO

EQUIPO PORTADO

PESO MAX:

PESO

EQUIPO EN CASA

PASADO DEL PERSONAJE

CONTACTOS

IDIOMAS

PUNTOS DE PODER

TOTALES

ACTUALES

PODER

COSTE

ALCANCE

DAÑO O EFECTO

DURACIÓN

NOTAS