

DELTA GREEN

DATOS PERSONALES	1. APELLIDO, NOMBRE, ALIAS O NOMBRE EN CÓDIGO		2. PROFESIÓN (RANGO, SI ES NECESARIO)	
	3. COMPAÑÍA O AGENCIA		4. NACIONALIDAD	
	5. GÉNERO <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	6. EDAD Y F. DE NAC.	7. EDUCACIÓN Y VIDA LABORAL	

DATOS CARACTERÍSTICOS	8. CARACTERÍSTICAS	VALOR	x5	RASGOS DISTINTIVOS	DATOS PSICOLÓGICOS	11. LAZOS	VALOR	
	Fuerza (FUE)					<input type="checkbox"/>		
	Constitución (CON)					<input type="checkbox"/>		
	Destreza (DES)					<input type="checkbox"/>		
	Inteligencia (INT)					<input type="checkbox"/>		
	Poder (POD)					<input type="checkbox"/>		
	Carisma (CAR)					<input type="checkbox"/>		
	9. ATRIBUTOS DERIVADOS		MÁXIMO	ACTUAL		Marca una casilla de Lazo dañado hasta que acabe la siguiente escena de Hogar.		
	Puntos de Salud (PS)		(FUE + CON)/2			12. MOTIVACIONES Y TRASTORNOS MENTALES		
	Puntos de Voluntad (PV)		POD					
Puntos de Cordura (COR)		99 - Antinatural						
Punto de Ruptura (PR)		N/A						
10. DESCRIPCIÓN FÍSICA								
					13. INCIDENTES DE PÉRDIDA DE COR SIN LLEGAR A LA DEMENCIA			
					Violencia <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptado Indefensión <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptado			

HABILIDADES RELEVANTES	<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"/> Conducción (20%)		<input type="checkbox"/> Orientación (10%):	
	<input type="checkbox"/> Armas cuerpo a cuerpo (30%)		<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%)		<input type="checkbox"/> Persuasión (20%):	
	<input type="checkbox"/> Armas de fuego (20%):		<input type="checkbox"/> Criminología (10%)		<input type="checkbox"/> Pilotaje (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"/> Disfraz (10%)		<input type="checkbox"/> Psicoterapia (10%)	
			<input type="checkbox"/> Esquiva (30%)		<input type="checkbox"/> Sigilo (10%)	
	<input type="checkbox"/> Artillería (0%)		<input type="checkbox"/> Farmacia (0%)		<input type="checkbox"/> SIGINT (0%)	
	<input type="checkbox"/> Atletismo (30%):		<input type="checkbox"/> Historia (10%)		<input type="checkbox"/> Supervivencia (10%)	
	<input type="checkbox"/> Burocracia (10%):		<input type="checkbox"/> HUMINT (0%):		Idiomas extranjeros y Otras habilidades:	
	<input type="checkbox"/> Búsqueda (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"/> Natación (20%):		<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/> Ocultismo (10%):		<input type="checkbox"/>	

Marca una casilla cuando intentes usar una habilidad y fracasas. Al acabar la sesión, añade 1D4 a cada habilidad marcada y después borra todas las marcas.

LESIONES

14. HERIDAS Y DOLENCIAS

¿Se ha intentado usar Primeros auxilios sobre la última lesión? sí: solo Medicina, Cirugía o un descanso largo pueden mejorar esa lesión.

EQUIPAMIENTO

15. PROTECCIÓN CORPORAL Y EQUIPO

La protección corporal reduce el daño de todos los ataques excepto los disparos precisos y las tiradas exitosas de Letalidad.

16.	ARMAS	HAB. %	ALCANCE BÁSICO	DAÑO	PERFORANTE	LETALIDAD	RADIO MORTAL	MUNICIÓN
(a)								
(b)								
(c)								
(d)								
(e)								
(f)								
(g)								

COMENTARIOS

17. DETALLES Y NOTAS PERSONALES

18. ACONTECIMIENTOS QUE AFECTAN AL HOGAR Y A LA FAMILIA

19.	FORMACIÓN ESPECIAL	HABILIDAD O CARACTERÍSTICA USADA

Por favor, indica por qué este Agente fue reclutado y por qué accedió a ser reclutado.

20. OFICIAL QUE LO AUTORIZA

21. FIRMA DEL AGENTE

ESTA ES UNA OBRA DE FICCIÓN