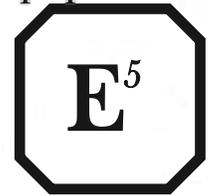
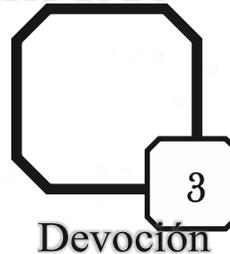




Dados de Fe

Equipo



Nombre: RASPUTIN

Descripción: Grigori Yefimovich Rasputin es un campesino siberiano quien tuvo su "transformación" después de pertenecer a varias sectas cristianas y conocer al Hermano Macario (un iluminado). Desde ese momento, empezó a ganar fama como monje y místico, reputación que le ayudo a tener una relación cercana con el Zar y la Zarina de Rusia.

Aspectos

Monje Siberiano diletante	CONCEPTO PRINCIPAL
Nada de Agua para mi	PROBLEMA
Elevando plegarias al Cielo	DISCIPLINA / ASPECTO
Combatiente de las fuerzas del mal	DISCIPLINA / ASPECTO
Mirada penetrante	DISCIPLINA / ASPECTO

Estilos

CAUTO	d10	d8	RÁPIDO
SAGAZ	d6	d12	ENERGICO
FURTIVO	d4	d6	LLAMATIVO

Disciplinas

d10	TACTICAS DE COMBATE
d4	OPERACIONES ENCUBIERTAS
d10	MAGIA y MISTICISMO
d4	INVESTIGACION y DESARROLLO
d8	INGENIERIA SOCIAL
	PARANORMAL

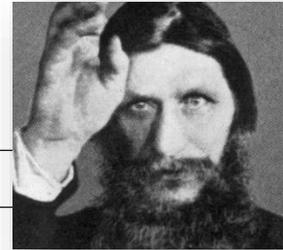
Condiciones

LEVES (HASTA 5 DE DAÑO)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

MODERADAS (HASTA 10 DE DAÑO))

SEVERA (HASTA 15 DE DAÑO)



Proezas

**Agua de la Vida:** Porque tome del Agua de la Vida tengo un total de 4 condiciones LEVES y tres condiciones MODERADAS.

**Agua de la Muerte:** Porque tome del Agua de la Muerte, puedo morir una vez por sesión y regresar completamente curado al final de la escena.

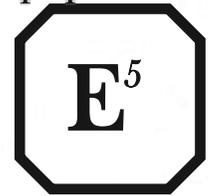
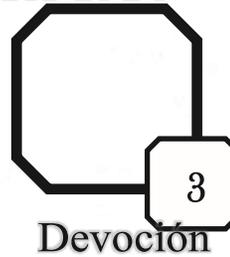
**Visiones Proféticas:** Porque tengo visiones proféticas, una vez por sesión puedo gastar un DADO DE FE para CREAR UNA VENTAJA con 1d6 usos, la cual puede beneficiarme a mi o a mi equipo.





Dados de Fe

Equipo



Nombre: GEORGE PATTON

Descripción: George Smith Patton Jr fue un general del Ejército de los Estados Unidos. Egresado de West Point, participo en los Juegos Olímpicos de Estocolmo en 1912 (pentatlón moderno) y durante la campaña en la frontera con México en 1916. Era conocido por su sobrenombre de General Sangre y Agallas.

Condiciones

LEVES (HASTA 5 DE DAÑO)

- 
- 
- 



XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

MODERADAS (HASTA 10 DE DAÑO)

- 
- 

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SEVERA (HASTA 15 DE DAÑO)

- 

Aspectos

General del Ejército de los E.U.A. CONCEPTO PRINCIPAL

Arranques de Ira irracionales PROBLEMA

Mantener la seguridad y libertad del mundo civilizado DISCIPLINA / ASPECTO

Los planes deben de adaptarse a las circunstancias DISCIPLINA / ASPECTO

Espíritu de Guerrero Milenario DISCIPLINA / ASPECTO

Estilos

CAUTO	d10	d8	RÁPIDO
SAGAZ	d8	d10	ENERGICO
FURTIVO	d6	d4	LLAMATIVO

Disciplinas

- d12 TACTICAS DE COMBATE
- d6 OPERACIONES ENCUBIERTAS
- d4 MAGIA y MISTICISMO
- d6 INVESTIGACION y DESARROLLO
- d8 INGENIERIA SOCIAL
- PARANORMAL

Proezas

**2 pistolas Colt 45:** Porque nunca salgo sin mis Colt 45, obtengo un +2 cuando **ATACO** o **DEFIENDO** de manera **ENERGICA** con ellas durante una batalla.

**Líder Nato:** Porque yo soy un líder nato, obtengo un +2 cuando trato de **CREAR** ventajas de una manera **CAUTA** que beneficien a mi equipo.

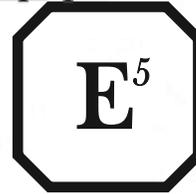
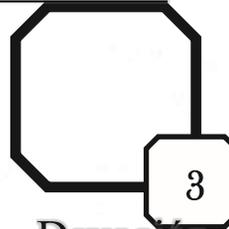
**Vienen grandes cosas para los Patton:** Porque a veces **tengo visiones de mis vidas pasadas** (las cuales me ayudan en momentos difíciles) **una vez por sesión** puedo optar por cambiar un tiro **FALLIDO** por un **ÉXITO CON ESTILO**.





Dados de Fe

Equipo



Devoción

Nombre: LAWRENCE DE ARABIA

Descripción: Thomas Edward Lawrence es un arqueólogo, escritor y oficial del Ejército británico. A pesar de ser poliglota, Lawrence es un hombre retraído que cuenta con un gran conocimiento de la historia y cultura del Medio Oriente. Esto lo hace un hombre clave para la M16.

Aspectos

Explorador y militar ingles	CONCEPTO PRINCIPAL
Proteger a los inocentes (como Dahoum)	PROBLEMA
Pertenezco a Arabia y a sus tribus	DISCIPLINA / ASPECTO
Agente de la M16, sirviendo a la corona	DISCIPLINA / ASPECTO
Arqueólogo experto en el medio oriente	DISCIPLINA / ASPECTO

Estilos

CAUTO	d6	d8	RÁPIDO
SAGAZ	d10	d4	ENERGICO
FURTIVO	d6	d10	LLAMATIVO

Disciplinas

d8	TACTICAS DE COMBATE
d8	OPERACIONES ENCUBIERTAS
d6	MAGIA y MISTICISMO
d12	INVESTIGACION y DESARROLLO
d4	INGENIERIA SOCIAL
	PARANORMAL

Condiciones

LEVES (HASTA 5 DE DAÑO)

- 
- 
- 

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

MODERADAS (HASTA 10 DE DAÑO)

- 
- 

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SEVERA (HASTA 15 DE DAÑO)

- 



Proezas

Zulfiqar: Porque tengo a **Zulfiqar**, una espada legendaria, cada vez que ataco con ella y logro un EXITO CON ESTILO, puedo agregarle un d6 extra al daño total.

Arte del Desplazamiento: Porque tengo mucha experiencia moviéndome entre edificios, callejones y riscos en el Medio Oriente, puedo librar cualquier obstáculo sin problema cuando me muevo de forma RAPIDA entre ZONAS.

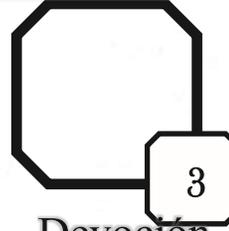
Buscador de Tesoros Arqueológicos: Porque tengo experiencia buscando tesoros, obtengo un +2 cuando uso mi habilidad de INVESTIGACION de FORMA SAGAZ para ver detalles o encontrar pistas que los demás pueden pasar por alto.





Dados de Fe

Equipo



Devoción

Nombre: MATA HARI

**Descripción:** Margaretha Geertruida Zelle es una bailarina holandesa quien ha ganado fama al asumir el rol de una princesa de Java llamada Mata Hari. Sus shows de danza brahmánica le dieron acceso a varios militares y políticos de alto nivel, conexiones que después uso en sus labores de espionaje.

**Aspectos**

Bailarina Exótica y Espía	CONCEPTO PRINCIPAL
Coqueta y Ligera	PROBLEMA
Danza Brahmánica seductora	DISCIPLINA / ASPECTO
Espía Maestra	DISCIPLINA / ASPECTO
Experta en combate mano a mano	DISCIPLINA / ASPECTO

**Estilos**

CAUTO	d6	d8	RÁPIDO
SAGAZ	d6	d4	ENERGICO
FURTIVO	d8	d12	LLAMATIVO

**Disciplinas**

d8	TACTICAS DE COMBATE
d10	OPERACIONES ENCUBIERTAS
d4	MAGIA y MISTICISMO
d6	INVESTIGACION y DESARROLLO
d10	INGENIERIA SOCIAL
	PARANORMAL

**Condiciones**

LEVES (HASTA 5 DE DAÑO)

- 
- 
- 

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

MODERADAS (HASTA 10 DE DAÑO)

- 
- 

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SEVERA (HASTA 15 DE DAÑO)

- 



**Proezas**

**Experta en Lenguaje Corporal:** Porque soy una experta en leer el lenguaje corporal, puedo usar mi habilidad de INGENIERIA SOCIAL de una forma FURTIVA para tratar de identificar el PROBLEMA (Debilidad) de una persona.

**Baile Seductor:** Porque se cómo bailar de una forma seductora, recibo un +2 cuando uso mi habilidad de INGENIERIA SOCIAL de una forma LLAMATIVA para obtener información de una persona o para CREAR una ventaja para mi o para mi equipo.

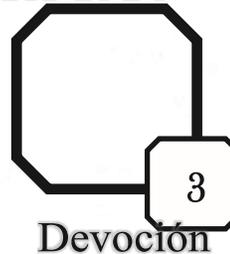
**Pencak Silat:** Porque muchos piensan que estoy bailando, pero en realidad estoy ATACANDO de forma LLAMATIVA, si logro un ÉXITO CON ESTILO, tiro un d6. Si el tiro es de 1 a 5 ocasiono una herida LEVE extra. Si el tiro es de 6, ocasiono una herida MODERADA extra.





Dados de Fe

Equipo



Nombre: PANCHO VILLA

Descripción: Jose Doroteo Arango Arámbula es uno de los jefes de la Revolución Mexicana. Reconocido comandante de la División del Norte recientemente ha sufrido un par de derrotas a manos de Alvaro Obregón y Plutarco Elías Calles. A pesar de no tener estudios militares formales, Pancho Villa es considerado un gran estratega.

Aspectos

Bandolero y Revolucionario mexicano	CONCEPTO PRINCIPAL
Yo soy un hombre de pueblo	PROBLEMA
¡¡Porque soy Pancho Villa!!	DISCIPLINA / ASPECTO
¡No me dejo achicar por nadie!	DISCIPLINA / ASPECTO
No mato nomas por nomas	DISCIPLINA / ASPECTO

Estilos

CAUTO	d6	d10	RÁPIDO
SAGAZ	d10	d6	ENERGICO
FURTIVO	d8	d4	LLAMATIVO

Disciplinas

d12	TACTICAS DE COMBATE
d8	OPERACIONES ENCUBIERTAS
d4	MAGIA y MISTICISMO
d6	INVESTIGACION y DESARROLLO
d8	INGENIERIA SOCIAL
	PARANORMAL

Condiciones

LEVES (HASTA 5 DE DAÑO)

- 
- 
- 

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

MODERADAS (HASTA 10 DE DAÑO)

- 
- 

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SEVERA (HASTA 15 DE DAÑO)

- 



Proezas

**“Primero se usa esta y luego estos”:** Porque prefiero pensar antes de actuar, obtengo un +2 cuando me **DEFIENDO** de manera **SAGAZ** de un ataque.

**“Donde demonios esta Villa?”:** Porque **soy muy hábil para sacarle la ventaja a cualquier situación**, obtengo un +2 cuando trato de **CREAR** ventajas de una manera **SAGAZ** que me beneficien a mi o a mi equipo.

**“Apoco creías que con eso me ibas a chin..?”:** Porque **no es fácil acabar conmigo**, una vez por batalla puedo tirar un **d6**. En un tiro de **1 a 4** recupero una condición **LEVE**. En un tiro de **5 o 6** recupero una condición **MODERADA**.

