HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE:

ARQUETIPO:

DREAD S-20

V 0.0.6

APTITUDES

FOR:

DES:

PSI:

CAR:

PER:

EDU:

DINERO

EFECTIVO

ALMACENADO

POSESIONES

CARGA

ALMACENADAS

EXPERIENCIA

GASTADA

TOTAL

INICIATIVA

DESTINO

CAPACIDAD DE DAÑO

	MAX	ACT	RECUPERACIÓN:
R:			
HL:			
HG:			

AGOTAMIENTO

ESTADO GRAVE

ESTABLE: AGONÍA:

HABILIDADES, TÉCNICAS Y CONOCIMIENTOS

HABILIDADES

DES
- ARMAS DE FUEGO
- SIGILO
- ACROBACIA

FOR
- PELEA
- ARMAS C.C.
- LANZAR

PER
- BUSCAR
- CONDUCIR
- SAGACIDAD

CAR
- PERSUADIR
- INTIMIDAR
- EMPATÍA

PSI
- CALLEJEO
- RED DE CONTACTOS
- RECORDAR

VIRTUDES / DEFECTOS

VIR

DEF

TEMPLANZA

TOTAL = MOD + V-D

TÉCNICAS

CONOCIMIENTOS

EDU

ARMADURA

ARMADURA

CAB BRA TOR PIE | A.D.P. | A.D.ACC. | PEN.

ARMADURA

CAB BRA TOR PIE | A.D.P. | A.D.ACC. | PEN.

ARMADURA

CAB BRA TOR PIE | A.D.P. | A.D.ACC. | PEN.

ARMADURA

CAB BRA TOR PIE | A.D.P. | A.D.ACC. | PEN.

ARMAS

NATURALES

PUÑO	F/D	MHL	MHG
PATADA	F/D	MHL	MHG
CABEZAZO	F/D	MHL	MHG

ARMAMENTO

ARMA — MHL MHG

CAL CRG ALC F/D — DES %

CARGADORES MUN

ARMA — MHL MHG

CAL CRG ALC F/D — DES %

CARGADORES MUN

ARMA — MHL MHG

CAL CRG ALC F/D — DES %

CARGADORES MUN

ARMA — MHL MHG

CAL CRG ALC F/D — DES %

CARGADORES MUN

ARMA — MHL MHG

CAL CRG ALC F/D — DES %

CARGADORES MUN

ARMA — MHL MHG

CAL CRG ALC F/D — DES %

CARGADORES MUN