

Franklin "Mouse" Finbar

Especialista en armas



HERIDAS
1
2
3
FATIGA
1
2

EXPERIENCIA


N: ○ E: ○ V: ☒ H: ○ L: ○

☒☒☒☒

☒☒☒☒

☒☐☐☒

☐☐☐☒



NUEVO RANGO!

ATRIBUTOS

4

6

8

10

12

Agilidad ☐☐☒☐☐

Astucia ☐☐☒☐☐

Espíritu ☐☐☒☐☐

Fuerza ☐☒☐☐☐

Vigor ☐☐☒☐☐

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

CARISMA 


PASO 


PARADA 


DUREZA 


546


ARMADURA











ARMAS



Reglas de ambientación:

- Aventuras extraordinarias
- Comodín salvaje

VENTAJAS

Afortunado

Fornido

Mochila x3

Erudito

DESVENTAJAS

Mayor

Lento (Cojo)

Menor

Leal a sus compañeros

Menor

Debilidad a los Pasteles

CONOCIMIENTOS

Zoología ☐☐☒☐☐

Naturaleza ☐☐☒☐☐

HABILIDADES

4

6

8

10

12

APOSTAR (AS) ☐☐☐☐☐

CABALGAR (AG) ☐☐☐☐☐

CALLEJEAR (AS) ☐☐☐☐☐

CONducIR (AG) ☒☐☐☐☐

DISPARAR (AG) ☒☐☐☐☐

F.CERRADURAS(AG) ☐☐☐☐☐

INTIMIDAR (ES) ☐☐☐☐☐

INVESTIGAR (AS) ☐☐☐☐☐

LANZAR (AG) ☐☒☐☐☐

NADAR (AG) ☒☐☐☐☐

NAVEGAR (AG) ☐☐☐☐☐

NOTAR (AS) ☐☒☐☐☐

PELEAR (AG) ☐☒☐☐☐

PERSUADIR (ES) ☐☐☐☐☐

PILOTAR (AG) ☐☐☐☐☐

PROVOCAR (AS) ☐☐☐☐☐

RASTREAR (AS) ☐☒☐☐☐

REPARAR (AS) ☐☐☐☐☐

SANAR (AS) ☐☐☐☐☐

SIGILO (AG) ☒☐☐☐☐

SUPERVIVENCIA(AS) ☐☒☐☐☐

TREPAR (FUE) ☒☐☐☐☐

IDIOMAS