

PNJ: Típico matón de la banda de la calle Mott

Habilidades GENERALES					
Armas	8				
Atletismo	8				
Escaramuza	12				
Salud	6				

Umbral de golpe: 4 Modificador de Alerta: - Modificador de Sigilo: - Protección: - Pérdida de Estabilidad: -

Salud	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Arma	Observaciones	Daño a bocajarro	Daño a < 10 m	Daño a < 40 m	Daño a < 100 m	Munición
Pistola Mauser	7.92 mm	1D6+2	1D6	1D6	-	10
Machete	-	+0	-	-	-	-
Cuchillo	-	-1	-	-	-	-

PNJ: Típico matón de la banda de la calle Mott

Habilidades GENERALES					
Armas	8				
Atletismo	8				
Escaramuza	12				
Salud	6				

Umbral de golpe: 4 Modificador de Alerta: - Modificador de Sigilo: - Protección: - Pérdida de Estabilidad: -

Salud	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Arma	Observaciones	Daño a bocajarro	Daño a < 10 m	Daño a < 40 m	Daño a < 100 m	Munición
Pistola Mauser	7.92 mm	1D6+2	1D6	1D6	-	10
Machete	-	+0	-	-	-	-
Cuchillo	-	-1	-	-	-	-