

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

NOMBRE

PUNTOS DE GOLPE

+VENTAJAS

-DESVENTAJAS

PUNTOS DE ARMADURA

ATUENDO

PN

ZARPA MALA ZARPA BUENA

B
RUTALIDAD

CHICHA

GO
E

ASTICIA

E
XTRANEZA

SUERTE

R
EFLEJOS

AGILIDAD

ABUSÓN

¡DUELO!

¡GRANDULLÓN!

NADAR

LUCHAR

¡MIEDO!

DISPARAR

¡LACAYO!

H. HUMANO

¡SABIONDO!

TRAMPERO

¡CACHARREAR!

BARDO

ACTUAR

COCINAR

H. BICHO

MAZMORREAR

RASTREAR

NATURALEZA

¡COMERCIAR!

VELOZ

MONTAR

OCULTAR

ESCURRIDIZO

CRIAR

ROBAR

ZAFARSE

