FIRST CONTACT XCORPS

HOJA DE PERSONAJE

RETRATO DEL PERSONAJE

JUGADOR:

DATOS DEL PERSONAJE

NOMBRE:	
OCUPACIÓN:	
APODO:	
EDAD:	SEXO:
ALTURA:	PESO:
DESCRIPCIÓN:	

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

AGILIDAD

- Acrobacias
- Contorsionismo
- Discreción
- Equitación
- Esquivar
- Pelea
- Combate Con Armas
- Saltar
- Trepar

DESTREZA

- Armas de Fuego
- Armas de Tiro
- Conducir
- Pilotar
- Navegar
- Manipulación
- Forzar Cerraduras
- Lanzar
- Reparar

FUERZA

- Correr
- Levantar
- Nadar
- Resistencia

CONOCIMIENTOS

- Demolición
- Electrónica
- Erudición
- Falsificación
- Informática
- Lenguas
- Medicina
- Negocios
- Seguridad

PERCEPCIÓN

- Arte
- Buscar
- Callejeo
- Camuflaje
- Investigación
- Juegos
- Orientación
- Rastrear
- Supervivencia

PRESENCIA

- Amaestrar
- Disfrazarse
- Empatía
- Engañar
- Intimidación
- Liderar
- Persuasión
- Seducir
- Voluntad

DEFENSA

NIVEL DE VIDA

	NIVEL DE HERIDA	
1-3	RASGUÑO	☐
4-8*	HERIDO	☐
4-8**	HERIDO GRAVE	☐
9-12	INCAPACITADO	☐
13-15	HERIDO DE MUERTE	☐
16+	MUERTO	☐

HERIDAS Y LESIONES

1-3
4-8*
4-8**
9-12
13-15
16+

ESTRES POSTRAUMÁTICO

VENTAJAS

DESVENTAJAS

PUNTOS DE PERSONAJE Y COJONES

PUNTOS DE PERSONAJE

PUNTOS DE COJONES

CAPACIDADES SECUNDARIAS

BON. AL DAÑO:	RESISTENCIA AL DAÑO:	MOVIMIENTO:

FIRST CONTACT
XCORPS

ATRIBUTOS Y HABILIDADES ADICIONALES

AGILIDAD		CONOCIMIENTOS	

DESTREZA		PERCEPCIÓN	

FUERZA		PRESENCIA	

ARMAS Y PROTECCIONES

OBJETOS VARIOS

VEHÍCULOS

OBJETIVOS

LISTA DE QUEHACERES

- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]

NOTAS

HISTORIA

CONTACTOS Y CONOCIDOS