

## ATRIBUTOS

-  6 8 10 12 — AGILIDAD  
 6 8 10 12 — ASTUCIA  
 6 8 10 12 — ESPÍRITU  
 6 8 10 12 — FUERZA  
 6 8 10 12 — VIGOR

## HABILIDADES

-  6 8 10 12 Apostar (Astucia)  
 6 8 10 12 Atletismo (Agilidad)  
 6 8 10 12 Cabalgar (Agilidad)  
 6 8 10 12 Ciencias (Astucia)  
 6 8 10 12 Conducir (Agilidad)  
 6 8 10 12 Con. Generales (Astucia)  
 6 8 10 12 Disparar (Agilidad)  
 6 8 10 12 Humanidades (Astucia)  
 6 8 10 12 Interpretar (Espíritu)  
 6 8 10 12 Intimidar (Espíritu)  
 6 8 10 12 Latrocinio (Agilidad)  
 6 8 10 12 Medicina (Astucia)  
 6 8 10 12 Navegar (Agilidad)  
 6 8 10 12 Notar (Astucia)  
 6 8 10 12 Ocultismo (Astucia)  
 6 8 10 12 Pelear (Agilidad)  
 6 8 10 12 Persuadir (Espíritu)  
 6 8 10 12 Pilotar (Agilidad)  
 6 8 10 12 Provocar (Astucia)  
 6 8 10 12 Reparar (Astucia)  
 6 8 10 12 Sigilo (Agilidad)  
 6 8 10 12 Supervivencia (Astucia)  
 6 8 10 12 Tácticas (Astucia)

Nombre:

Ascendencia:  
Clase:  
Benis: Convicción:

Alt.:  
Peso:  
Tamaño:

Paso | Parada | Dureza

## EQUIPO

Total Peso acarreado:

## DESVENTAJAS

## ASCENDENCIA

## VENTAJAS Y AVANCES

## PODER

PP

DIST.

DUR.

EFEKTOS

PUNTOS DE PODER

-1  
-2  
-3

INC

-2  
-1

FATIGA

## ARMA

DIST.

DÑO

PA

CDF

PESO

NOTAS





Nombre:  
Ascendencia:  
Clase:  
Benis:  
Rango:

Alt.:  
Peso:  
Tamaño:  
Avances:



## SEMLANTE E HISTORIAL

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ALIADOS, OBJETOS MÁGICOS, NOTAS...

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

