

FATIGA  
-1  
-2  
-3  
Inc  
-2  
-1  
HERIDAS  
-1  
-2

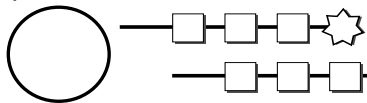


EXPERIENCIA

N: ○ E: ☒ V: ○ H: ○ L: ○

— ☒ ☒ ☒ ☒

px — ☐ ☐ ☐ ☒



JUGADOR :



NUEVO  
RANGO!

## ATRIBUTOS

4 6 8 10 12

Agilidad ☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Astucia ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

Espíritu ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

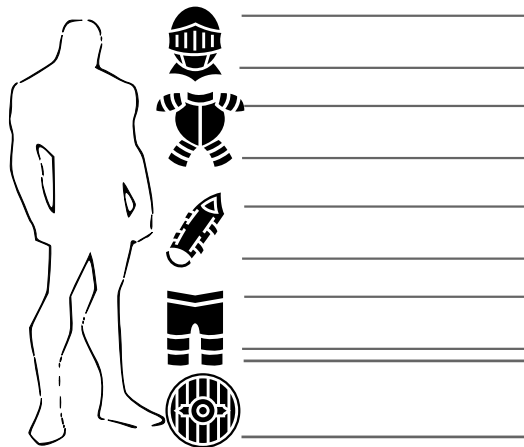
Fuerza ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

Vigor ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

## ATRIBUTOS SECUNDARIOS

CARISMA 0 PASO 6  
PARADA 6 DUREZA 5

## ARMADURA



## ARMAS

Espada ancha FUE+D8

PA 1

Daga FUE +D4

SEXO : Hombre

PELO : Negro

OJOS : EDAD :

LUGAR DE PROCEDENCIA :

PROFESION: Pirata

## VENTAJAS

Acróbata

Fuga

Fuga mejorada

## DESVENTAJAS

Mayor

Menor

Avaricioso

Menor

Despistado

## EQUIPO

## HABILIDADES

4 6 8 10 12

APOSTAR (AS) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

CABALGAR (AG) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CALLEJEAR (AS) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

CON. (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

DISPARAR (AG) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

F.CERRADURAS(AG) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

INTIMIDAR (ES) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

INVESTIGAR (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LANZAR (AG) ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

NADAR (AG) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

NAVEGAR (AG) ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

NOTAR (AS) ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

PELEA (AG) ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

PERSUADIR (ES) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PROVOCAR (AS) ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

RASTREAR (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

REPARAR (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

SANAR (AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

SIGILO (AG) ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

SUPERVIVENCIA(AS) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

TREPAR (FUE) ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

## IDIOMAS

Bajo Lankhmarés ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

Mingol ☒ ☐ ☐ ☐ ☐