

HERIDAS  
1  
2  
3  
Inc  
2  
1  
FATIGA

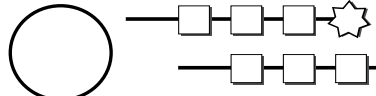


EXPERIENCIA

N: ○ E: ☒ V: ○ H: ○ L: ○

— ☒ ☒ ☒ ☒

PX — ☐ ☐ ☐ ☒



JUGADOR :



NUEVO RANGO!

## ATRIBUTOS

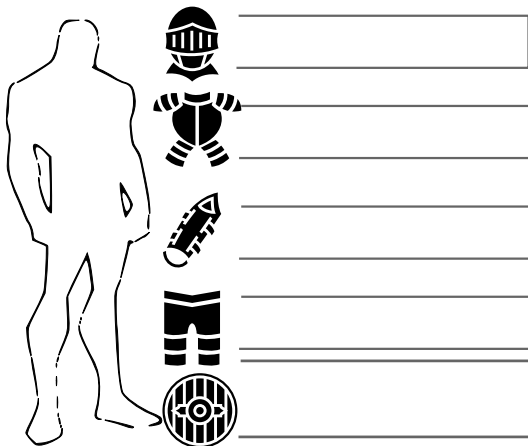
4 6 8 10 12

Agilidad ☐ ☐ ☒ ☐ ☐  
Astucia ☐ ☒ ☐ ☐ ☐  
Espíritu ☐ ☒ ☐ ☐ ☐  
Fuerza ☐ ☒ ☐ ☐ ☐  
Vigor ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

## ATRIBUTOS SECUNDARIOS

CARISMA 0 PASO 6  
PARADA 8/9 DUREZA 6

## ARMADURA



## ARMAS

Espada ropera FUE + D8

Parada +1. \*

Daga FUE +D4

SEXO : Hombre

PELO : Castaño

OJOS :

EDAD :

LUGAR DE PROCEDENCIA :

PROFESION: Valentón

## VENTAJAS

Ambidiestro

Con un par

Arma de renombre \*

Bloqueo

## DESVENTAJAS

Mayor

Menor

Despistado

Menor

Enamoradizo

## 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 ☐ ☐ ☒ ☐ ☐  
Lengua del Bosque ☒ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐