

Campaña _____ Fecha _____

Raza _____ Altura _____
 Piel _____ Peso _____
 Pelo _____ Mano _____
 Ojos _____ Esp. _____

Heridas $\overset{-1}{\bigcirc}$ $\overset{-2}{\bigcirc}$ $\overset{-3}{\bigcirc}$ \rightarrow **KO!** \leftarrow $\overset{-2}{\bigcirc}$ $\overset{-1}{\bigcirc}$ Fatiga

Daños permanentes _____

Aturdido: daño igual/mayor que Dureza. Tirada de Espíritu para recuperarse.

Heridas: cada aumento causa una herida.

Incapacitado: más de 3 heridas. Consulta tabla de Heridas Críticas.

Daño adicional: aumento en la tirada de ataque añade +1d6 al daño.

Apostar (AST)	Navegar (AGI)	Supervivencia (AST)
Cabalgar (AGI)	Notar (AST)	Trepar (FUE)
Callejear (AST)	Pelear (AGI)	
Conducir (AGI)	Persuadir (ESP)	
Disparar (AGI)	Pilotar (AGI)	
F. cerraduras (AGI)	Provocar (AST)	
Intimidar (ESP)	Rastrear (AST)	
Investigar (AST)	Reparar (AST)	
Lanzar (AGI)	Sanar (AST)	
Nadar (AGI)	Sigilo (AGI)	

Arma	Alcance	Cadencia	Daño	Mun.	Notas
Armadura	Zona protegida			Protección	Peso

Poder	Coste	Alcance	Efecto	Duración

