

NOMBRE

JUGADOR

4 6 8 10 12 AGILIDAD  
4 6 8 10 12 ASTUCIA  
4 6 8 10 12 ESPÍRITU  
4 6 8 10 12 FUERZA  
4 6 8 10 12 VIGOR

PASO

PARADA

DUREZA



- 4 6 8 10 12 Apostar (Astucia)
- 4 6 8 10 12 Atletismo (Agilidad)
- 4 6 8 10 12 Cabalgar (Agilidad)
- 4 6 8 10 12 Ciencias (Astucia)
- 4 6 8 10 12 Conducir (Agilidad)
- 4 6 8 10 12 Disparar (Agilidad)
- 4 6 8 10 12 Idioma (Astucia)
- 4 6 8 10 12 Interpretación (Espíritu)
- 4 6 8 10 12 Intimidar (Espíritu)
- 4 6 8 10 12 Investigar (Astucia)
- 4 6 8 10 12 Latrocinio (Agilidad)
- 4 6 8 10 12 Navegar (Agilidad)
- 4 6 8 10 12 Notar (Astucia)
- 4 6 8 10 12 Pelear (Agilidad)
- 4 6 8 10 12 Persuadir (Espíritu)
- 4 6 8 10 12 Pilotar (Agilidad)
- 4 6 8 10 12 Provocar (Astucia)
- 4 6 8 10 12 Reparar (Astucia)
- 4 6 8 10 12 Sigilo (Agilidad)
- 4 6 8 10 12 Supervivencia (Astucia)

- 4 6 8 10 12 Cono. general (Ast)
- 4 6 8 10 12 Humanidades (Ast)
- 4 6 8 10 12 Medicina (Ast)
- 4 6 8 10 12 Ocultismo (Ast)
- 4 6 8 10 12 Tácticas (Ast)

VENTAJAS / DESVENTAJAS / PODERES

N  
N  
N  
S  
S  
S  
S  
V  
V  
V  
V  
H  
H  
H  
H  
L  
L  
L  
L

HERIDAS  
1  
2  
3  
INC  
FATIGA  
1

ARMA

DAÑO

ALCANCE

MUNICIÓN

NOTAS

