










Características	FUE d 	DES d 	INT d 	ESP d 	
PG	PG iniciales = FUE x 2  ⇒		PM	PM iniciales = ESP x 2  ⇒	
Salud	FUE + ESP Si ≥ 10, una Característica sube 1 grado			Puntos de Pifia	
	 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 ★				
Tiradas de Viaje (1) Marcha (FUE+DES) (2) Orientación (INT+INT) (3) Acampada (DES+INT)				Iniciativa (DES + INT)	

**Equipo**  Los objetos equipados no cuentan como carga.  
El tamaño máximo total de objetos equipados es igual a la Capacidad de Carga.

Armas	Nombre	Impactar		Daño	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Escudo Armadura	Nombre	Defensa		Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
	Nombre	Defensa	Esquiva	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Ropa de viaje	Nombre	Efecto / Descripción / Otros			Nombre	Efecto / Descripción / Otros	

## Terreno + Climas *Modificadores para Terrenos / Climas*

Terrenos	Nivel 1 => 6		Nivel 2 => 8			Nivel 3 => 10			Nivel 4 => 12		Nivel 5 => 14
	Praderas	Yermos	Bosques	Colinas	Pedregales	Bosques Primarios	Pantanos	Montañas	Desiertos	Junglas	Alta Montaña
Modificador											
Climas	Climas +1					Climas +3				Climas +5	
	Llovizna	Viento	Neblina	Calor	Frío	Lluvia	Nieve	Niebla	Oscuridad	Tormenta	Ventisca
Modificador											

## Condiciones

Se curan si la Salud del día siguiente es mayor o igual que la severidad.

Físicas	 <b>Herido</b> DES baja 1 grado		 <b>Envenenado</b> FUE baja 1 grado		 <b>Enfermo</b> Todas bajan 1 grado	
Mentales	 <b>Cansado</b> ESP baja 1 grado		 <b>Mareado</b> INT baja 1 grado		 <b>Conmocionado</b> Todas bajan 1 grado	