

# JOHN CARTER DE MARTE

EDGAR RICE BURROUGHS

## ATRIBUTOS

TOTAL PEOR

### ASTUCIA

- + AUDACIA
- + EMPATÍA
- + FORTALEZA
- + PASIÓN
- + RAZÓN

SE USA PARA ATACAR, INSULTAR Y ROBAR

### AUDACIA

- + ASTUCIA
- + EMPATÍA
- + FORTALEZA
- + PASIÓN
- + RAZÓN

SE USA PARA MOVERSE O EVITAR UN PELIGRO IMPORTANTE

### EMPATÍA

- + ASTUCIA
- + AUDACIA
- + FORTALEZA
- + PASIÓN
- + RAZÓN

SE USA PARA CURAR Y COMPRENDER A OTROS

### FORTALEZA

- + ASTUCIA
- + AUDACIA
- + EMPATÍA
- + PASIÓN
- + RAZÓN

SE USA PARA APLICAR LA FUERZA SOBRE OBJETOS

### PASIÓN

- + ASTUCIA
- + AUDACIA
- + EMPATÍA
- + FORTALEZA
- + RAZÓN

SE USA PARA LIDERRAR, SEDUCIR O ENTRETENER

### RAZÓN

- + ASTUCIA
- + AUDACIA
- + EMPATÍA
- + FORTALEZA
- + PASIÓN

SE USA EN ACTIVIDADES QUE EMPLEEN LA MENTE Y LOS SENTIDOS

### INERCIA

## TALENTOS

## IDENTIDAD DEL PJ

NOMBRE:

RAZA:

TÍTULO:

CONCEPTO:

EXPERIENCIA:

## RENOMBRE

SIN GASTAR

GASTADO

TOTAL

## ALIADOS

## EQUIPO BÁSICO

## ESTRÉS Y AFLICCIONES

### CONFUSIÓN

AFECTA A EMPATÍA Y RAZÓN

ESTRÉS CONFUSIÓN:

AFLICCIÓN LOCURA:

### MIEDO

AFECTA A AUDACIA Y PASIÓN

ESTRÉS MIEDO:

AFLICCIÓN TRAUMA:

### LESIONES

AFECTA A ASTUCIA Y FORTALEZA

ESTRÉS LESIONES:

AFLICCIÓN HERIDAS:

## NOTAS

## DEFECTO

### ARMA:

DAÑO BASE MUNICIÓN NOTAS

### ARMA:

DAÑO BASE MUNICIÓN NOTAS

### ARMA:

DAÑO BASE MUNICIÓN NOTAS

### ARMA:

DAÑO BASE MUNICIÓN NOTAS

### SUERTE



RENOMBRE: TÍTULOS Y ALIADOS

TALENTOS

NOTAS

LO QUE NO SABES

LO QUE SABES

QUÉ PUEDES HACER