

## ATRIBUTOS

- AGILIDAD**  
**ASTUCIA**  
**ESPÍRITU**  
**FUERZA**  
**VIGOR**



PASO



PARADA



DUREZA

# TRUVANG

## SALVAJE

Nombre: \_\_\_\_\_  
 Arquetipo: \_\_\_\_\_ Jugador: \_\_\_\_\_  
 Raza y cultura: \_\_\_\_\_  
 Religión: \_\_\_\_\_ Tamaño: \_\_\_\_\_  
 Descripción: \_\_\_\_\_



CONVICCIÓN



RAUD

## HABILIDADES

*\*Se empieza con d4 en estas habilidades.*

- Artesanía (AST)**  
 ◇ Materiales blandos  
 ◇ Materiales duros  
**Atletismo (AGI)\***  
**Cabalar (AGI)**  
**Conocimientos generales (AST)\***  
 ◇ Costumbres  
 ◇ Geografía  
 ◇ Leyendas  
**Conocimientos naturales (AST)**  
 ◇ Botánica  
 ◇ Meteorología  
 ◇ Zoología  
**Combate a distancia (AGI)**  
 ◇ Arcos y hondas  
 ◇ Ballestas  
**Combate cuerpo a cuerpo (AGI)**  
 ◇ Armas ligeras  
 ◇ Armas pesadas  
 ◇ Armas a dos manos  
 ◇ Desarmado  
**Erudición (AST)**  
 ◇ Literatura  
 ◇ Historia  
 ◇ Religión  
**Fe (ESP)**

- Interpretar (ESP)**  
 ◇ Música y danza  
 ◇ Narrativa  
**Intimidar (ESP)**  
**Investigar (AST)**  
**Juegos de azar (AST)**  
**Latrocinio (AGI)**  
**Lengua (AST)**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
**Medicina (AST)**  
**Navegar (AGI)**  
**Ocultismo (AST)**  
 ◇ Espíritus  
 ◇ Monstruos  
**Percibir (AST)\***  
**Persuadir (ESP)\***  
**Provocar (AST)**  
**Sigilo (AGI)\***  
**Supervivencia (AST)**  
 ◇ Orientación y rastreo  
 ◇ Caza y pesca  
**Tácticas (AST)**  
**Vitner (AST)**

## DESVENTAJAS

## VENTAJAS Y AVANCES

N  
 N  
 N  
 E  
 E  
 E  
 E  
 E  
 V  
 V  
 V  
 H  
 H  
 H  
 L  
 L  
 L  
 L

## PODER

PP DIST. DUR. EFECTOS


## ARMA

DIST. DAÑO PA CDF FUE MÍN. PESO NOTAS




Contador de Munición / Puntos de Poder

HERIDAS (-1) (-2) (-3) INC. (-2) (-1) FATIGA

[illegible]

## COBRE

[illegible]