

AGUANTE

Actual:

1H

2H

3H

4H

5H

Regeneración

Curaciones:

(1 a 2) Heridas Fís actuales:

(3 a 4) Heridas Mov actuales:

(5 a 6) Heridas Per actuales:

(d6 par) Sangrado:

FÍSICO

MOVILIDAD

PERCEPCIÓN

PSIQUE

Resistencia al dolor

TEMP

Iniciativa máxima

Sentidos/Mira adicional:

Resiliencia

Bloqueo desarmado

Actual:

ACCIONES SOCIALES

Empática

Racional

Agresiva

PSIQUE SOCIAL

Apática

Irracional

Valerosa

Psicoterapia:

Dosaje:

de 100

Cap muscular (CaM)

Trote completo

Medio trote

(1 a 2) Irritabilidad:

Impa/Pen desarmada:

Caminar

(3 a 4) Depresión:

(5 a 6) Insomnio:

HABILIDADES	PUNTAJE	PRECIO	INVENTARIO
(F) Combate desarmado			1
()			2
()			3
()			4
()			5
()			6
()			7
()			8
()			9
()			10
()			11
()			12
()			13
()			14
()			15

ARMAS EQUIPADAS

Nombre:

Bloqueo:

Alcance/Mira:

Impa/Pen:

Sangrado:

Supresión:

Mun/Des Máx:

Espe:

ARMADURA

Nombre:

Bloqueo:

Alcance/Mira:

Impa/Pen:

Sangrado:

Supresión:

Mun/Des Máx:

Espe:

Protección:

Abertura:

TABLA DE DAÑO

d6/Impa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	3	4	5	7	9	10	11	16	21	25	28	30
2	4	6	7	9	11	12	15	20	27	32	35	38
3	6	9	11	15	18	20	24	33	46	56	62	66
4	7	10	13	17	20	23	27	37	51	63	68	74
5	8	12	14	19	23	25	30	42	57	70	76	82
6	9	14	17	23	27	30	37	50	68	84	91	100

EXPERIENCIA

OBJETIVOS PERSONALES

DINERO

PROPIEDADES

MANTENIMIENTO

PRÓTESIS / ESPÍRITUS

TABLA DE RANGO DE ÉXITO (REX)

Penalizadores	Facilidad															
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
No P	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
1P	16	21	25	29	33	37	42	46	50	54	58	62	67	71	75	79
2P	13	17	20	23	26	30	33	37	40	43	47	50	53	57	60	63
3P	10	13	15	17	20	23	25	28	30	32	35	37	40	43	45	47
4P	6	8	10	11	13	15	17	18	20	22	23	25	27	28	30	32
5P+	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Tirada de REX:Tirar un d100. Si es igual o menor al REX, la tirada es exitosa.

Tirada contrapuesta:Competencia de 2 o más personajes, los involucrados realizan una tirada de REX. El éxito de mayor d100 queda en primer lugar, el fallo de mayor d100 queda en el lugar siguiente al peor éxito y el fallo con menor d100 queda en último lugar. No quedar en primer lugar puede entenderse como ser menos exitoso o como un fracaso absoluto según el caso.

Anotaciones: