

AGUANTE

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

Bloqueo desarmado

Iniciativa actual:

Fuerza (Fue)

Trote completo

Medio trote

Caminar

Impa/Pen desarmada:

Impa/Pen desar temp:

Sentidos/Visión

/

/

Resiliencia

ACCIONES SOCIALES

Empática

Racional

Agresiva

REACCIONES PSICO-SOC

Apática

Irracional

Valerosa

Psicoterapia:

Dosaje:

de 100

Estrés actual:

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

ARMAS EQUIPADAS

ARMADURA

Nombre:

Nombre:

Bloqueo:

Bloqueo:

Alcance/Mira:

Alcance/Mira:

Impa/Pen:

Impa/Pen:

Sangrado:

Sangrado:

Supresión:

Supresión:

Mun/Des Máx:

Mun/Des Máx:

Espe:

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	35	40	45	55
2	4	6	7	9	11	12	15	20	45	51	57	70
3	6	9	11	15	18	20	24	33	76	87	96	115
4	7	10	13	17	20	23	27	37	85	97	108	130
5	8	12	14	19	23	25	30	42	95	108	120	145
6	9	14	17	23	27	30	37	50	115	130	145	175

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

Anotaciones:

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.