

NOTAS SOBRE TRASFONDO, FAMILIA Y COMUNIDAD

CONTACTOS, ALIADOS Y ENEMIGOS

Pasión.	%

ARMADURA Y EQUIPO















CAR por equipo

CAR por armadura. (Equipada = CAR/2)

CAR TOTAL

Penalización por armadura. (U) = CAR armadura/5

LOCALIZACIONES DE GOLPE

d20	Localización.	PA	Puntos de Golpe											
19 - 20	Cabeza.		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
16 - 18	Brazo I.		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
13 - 15	Brazo D.		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
10 - 12	Pecho		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
7 - 9	Abdomen.		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
4 - 6	Pierna I.		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
1 - 3	Pierna D.		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	

RESISTENCIAS

Habilidad	% base			%
Aguante	CON x2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Evadir	DES x2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Músculo	FUE + TAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Voluntad	POD x2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

FATIGA

Nivel	Fresco	Fatigado	Cansado	Agotado	Exhausto	Debilitado	Incapacitado	Semiconsciente	Comatoso	Muerto
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESTILOS DE COMBATE (FUE + DES)

Nombre	Armas	Rasgo			%
Pelea			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

ARMAS Y ESCUDOS

A. cuerpo a cuerpo/Escudo	Daño	Tam.	Alcance	Rasgos	Efectos	PA	PG (total/actual)
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/
Arma a distancia	Daño	MD	Pot	Rec	Distancias	Efectos	Tam. PA PG (total/actual)
							/
							/

MOVIMIENTO

Tipos de movimiento	Mov.	
Caminar		-
Correr ⁽¹⁾ (Mov. + % Atl./25 x 0,5 m) x3		- U m
Esprintar ⁽¹⁾ (Mov. + % Atl./25 m) x5		- U m
Saltar ⁽²⁾	Horizontal ⁽¹⁾ (a _{pf} x2 + % Atl./20 m)	- U /2 m
	Vertical ⁽¹⁾ (a _{pf} + % Atl./20 m)	- U /2 m
Trepas	Abrupto	- U /2 m
	Escarpado	- U m
	Vertical	- U x2 m
Nadar ⁽³⁾ (Mov. + % Nadar/20 m)		(4)

(1): Crítico en Atletismo: +1 m al Mov. base/distancia de salto.
 (2): a_{pf}: altura del PJ en metros. Carrerilla mínima = 5 m.
 Sin carrerilla: distancia al 50% y - U /4 m.
 (3): Crítico en Nadar = +1 m.
 (4): Mov. nadando /2 - U = $\begin{cases} > 0: \text{flota y puede moverse.} \\ = 0: \text{flota pero no se mueve.} \\ < 0: \text{se hunde.} \end{cases}$

INFORMACIÓN DEL CULTO

Rangos + Beneficios + Restricciones + Dones + Geas

Máximo Actual

CAPACIDADES

Conjuros + Espíritus + Talentos + Hechizos + Milagros