

## HOJA DE PERSONAJE



# NUESTRO ÚLTIMO VERANO

NUV-HPJ

Esta hoja de personaje ha sido creada por Luis Gimeno Romero para *Nuestro Último Verano*, un juego de rol escrito por Eneko Palencia y publicado bajo licencia OGL, con Product Identity propiedad de sus autores bajo licencia Creative Commons BY NC SA 4.0. Más en [grapasymapas.com](http://grapasymapas.com) y en [www.lospergaminosdelfenix.com](http://www.lospergaminosdelfenix.com)

grapasymapas

Los Pergaminos  
del FENIX

NOMBRE

APODO

EDAD

RASGOS

PV

MOV

INS

ATRIBUTOS

FUE

INT

DES

SAB

CON

CAR

## HABILIDADES

AL LORO

NINJA

EMPOLLÓN

PALIQUE

MANITAS

RAMBO

## TALENTOS DE BROMISTA

- ☐ **Bomba de humo:** ventaja en Ninja.
- ☐ **Chiste:** éxito automático en Carisma o Palique una vez por sesión.
- ☐ **Compañero fiel:** mascota que obedece órdenes simples.
- ☐ **Majo/a:** ventaja en Palique (agradar o influir positivamente por primera vez).
- ☐ **Michelines:** ventaja en instintos por Constitución.
- ☐ **Soy todo oídos:** ventaja en Al loro (oído).

CARA A

### RESUMEN DE REGLAS

- **RESOLVER ACCIONES:**  
ID20 + atributo ó ID20 + habilidad
- **TRASFONDOS:** +2 ó -2 si es relevante, ventaja/desventaja si es muy relevante.
- **INSTINTOS:** ID20 + INS + atributo
- **TIEMPO:** asalto = 10 segundos, turno = 10 minutos
- **COMBATE CUERPO A CUERPO:**  
ID20 + FUE para impactar  
Daño = el del arma + FUE
- **COMBATE A DISTANCIA:**  
ID20 + DES para impactar  
Daño = el del arma
- **CURACIÓN:** 1 PV/8h de descanso, ID3 PV/Primeros auxilios, 1 PV/hora en la base secreta.
- **SALUD MENTAL:**  
Miedo: ID20 + INS + SAB  
Locura: -ID3 en Sabiduría
- **CONDUCCIÓN:**  
ID20 + DES + Maniobrabilidad
- **CONTINUES:**  
Cara = éxito, Cruz = repetir tirada

CARA B

### PANDILLA:

### TRASFONDO:

### EQUIPO, PAGA Y NOTAS:

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR GRAPASMAPAS  
FABRICADO EN ESPAÑA POR LOS PERGAMINOS DEL FENIX

A



HOJA DE  
PERSONAJE