

NOMBRE E INFORMACIÓN

CARACTERÍSTICAS, ATRIBUTOS Y LOCALIZACIONES

	d.20	Loc.	PA	Puntos de Golpe
FUE <input type="text"/> MD <input type="text"/>	17 - 20	Cabeza.		<input type="text"/>
CON <input type="text"/> RC <input type="text"/>	15 - 16	Pata. DI.		<input type="text"/>
TAM <input type="text"/> Mov.	13 - 14	Pata. DD.		<input type="text"/>
DES <input type="text"/> AC <input type="text"/>	10 - 12	Cuartos D.		<input type="text"/>
INT/INS <input type="text"/> MR	7 - 9	Cuartos T.		<input type="text"/>
POD <input type="text"/> PS <input type="text"/>	4 - 6	Pata. TI.		<input type="text"/>
CAR <input type="text"/> ME <input type="text"/>	1 - 3	Pata. TD.		<input type="text"/>

HABILIDADES

Habilidad			%
Aguante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Evadir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Músculo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Voluntad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

PM y TENACIDAD

PM en uso (efectos activos):

Daño espiritual:

ESTILOS DE COMBATE

Nombre (armas y rasgos)			%
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>


ARMAS

Nombre	Daño	Tam/Pot ¹	Tam Proy. ¹	Alcance/Distancia ¹	Rec ¹	PA	PG (total/actual)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> / <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> / <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> / <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> / <input type="text"/>


Rasgos y efectos

EFFECTOS DE LA IMPEDIMENTA

LASTRADO (CAR > FUE x 2) _____

- ♦  : +1 grado de dificultad
- ♦ -2 Mov, no puede esprintar
- ♦ Fatiga: actividad media

SOBRECARGADO (CAR > FUE x 3) _____

- ♦  : +2 grados de dificultad
- ♦ Mov. /2, no puede correr ni esprintar
- ♦ Fatiga: actividad extenuante

MÁXIMO (CAR ≥ FUE x 4, Mov. = 0) _____

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"/>

EQUIPO CARGADO POR LA MONTURA

Alforjas ♦ Silla. ♦ Barda. ♦ Otros

CAR por equipo y contenedores _____

CAR por armadura. (Equipada = CAR/2) _____

CAR TOTAL _____

Penalización por armadura. (U) _____

CONTENEDOR

CAR total del contenedor _____
CAR máxima. del contenedor _____

CONTENEDOR

CAR total del contenedor _____
CAR máxima. del contenedor _____