

ARMADURA Y EQUIPO

CAR del Equipo _____

CAR de la Armadura (Equipada = CAR/2) _____

CAR Total _____

Penalización por Armadura (U) = CAR de la Armadura / 5 _____

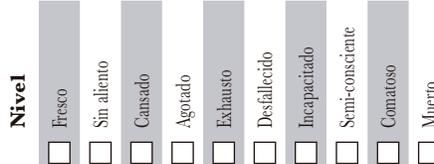
LOCALIZACIONES DE IMPACTO

dzo	Localización	PA	Puntos de Golpe																						
19 - 20	Cabeza		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
16 - 18	Brazo izquierdo		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
13 - 15	Brazo derecho		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
10 - 12	Pecho		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
7 - 9	Abdomen		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4 - 6	Pierna izquierda		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 3	Pierna derecha		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

RESISTENCIAS

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

FATIGA



ESTILOS DE COMBATE

Nombre del Estilo	Armas	Rasgo		<input checked="" 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"/>	_____

ARMAS Y ESCUDOS

Armas cuerpo a cuerpo y escudos	Daño	Tamaño	Alcance	Rasgos	Efectos de Combate	PA	PG (Máx./Actuales)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____

Armas a Distancia	Daño	MD	Potencia	Recarga	Alcance	Efectos de Combate	Tamaño	PA	PG (Máx./Actuales)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____

MOVIMIENTO

Tipos de Movimiento		Movimiento	
Caminar		_____	-
Correr ⁽¹⁾ (Movimiento + % Atl./25 x 0,5 m.) x3		_____	- m
Esprintar ⁽¹⁾ (Movimiento + % Atl./25 m.) x5		_____	- m
Saltar ⁽²⁾	Horizontal ⁽³⁾ (a.PJ x2 + % Atl./20 m.)	_____	- /2 m
	Vertical ⁽³⁾ (a.PJ + % Atl./20 cm.)	_____	- /2 m
Trepas	Superficie Abrupta	_____	- /2 m
	Superficie Escarpada	_____	- m
	Superficie Vertical	_____	- x2 m
Nadar ⁽⁴⁾ (Movimiento + % Nadar /20 m.)		_____	(4)

(1): Crítico en Atletismo: +1 m. al Mov. base/distancia de salto.

(2): a.PJ: altura del PJ (en metros). Carrerilla mínima = 5 m.

Sin carrerilla: mitad de distancia y [símbolo de escudo]/4 m.

(3): Crítico en Nadar = +1 m.

(4): Mov. nadando /2 - = $\begin{cases} > 0: \text{flota y puede moverse.} \\ = 0: \text{flota pero no se mueve.} \\ < 0: \text{se hunde.} \end{cases}$

(6): Redondeado hacia abajo

INFORMACIÓN DEL CULTO

Rangos & Beneficios & Restricciones & Dones & Geas

Máx. Actual



PODERES

Conjuros & Espíritus & Talentos & Milagros