

Obj

FUE 20 pv Máximos 25 Actuales

AGI 25 Herido

HAB 20 Malherido Inconsciente Muerto

RES 25

PER Templanza

COM RR 100 PF

CUL IRR 0 PC

Armadura

pelaje grueso (1)

	RES	Prot.
Cabeza	/	/
Pecho	/	/
Abdomen	/	/
Brazo der.	/	/
Brazo izq.	/	/
Pierna der.	/	/
Pierna izq.	/	/

Competencias

rastrear 75%

escuchar 50%

Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance
mordisco (1d6)	75	1D6			

Notas

Lobos

Obj

FUE 10 pv Máximos 12 Actuales

AGI 17 Herido

HAB 18 Malherido Inconsciente Muerto

RES 12

PER 01 Templanza 99

COM 01 RR 0 PF

CUL 01 IRR 100 PC

Armadura

loriga de malla (5)

bacinete (4)

	RES	Prot.
Cabeza	/	/
Pecho	/	/
Abdomen	/	/
Brazo der.	/	/
Brazo izq.	/	/
Pierna der.	/	/
Pierna izq.	/	/

Competencias

esquivar 45%

Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance
pelea (1d3)	40	1D4			
espada de mano (1d8+1)	65	1D4			

Notas

Soldados Muertos

Daga 50% (2D3+1D4)

Obj

FUE 15 pv Máximos 18 Actuales

AGI 17 Herido

HAB 18 Malherido Inconsciente Muerto

RES 18

PER 15 Templanza 65

COM 10 RR 50 PF

CUL 07 IRR 50 PC

Armadura

gambesón reforzado (3)

	RES	Prot.
Cabeza	/	/
Pecho	/	/
Abdomen	/	/
Brazo der.	/	/
Brazo izq.	/	/
Pierna der.	/	/
Pierna izq.	/	/

Competencias

descubrir 47%

sigilo 55%

esquivar 50%

Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance
pelea (1d3)	50	1D4			
hacha de armas (1d8+2)	65	1D4	M		

Notas

Bandidos

Daga 50% (2D3+1D4)

Arco 50% (1D6+1D4)

Ballesta 60% (1D10+4)

Obj

FUE 17 pv Máximos 20 Actuales

AGI 15 Herido

HAB 18 Malherido Inconsciente Muerto

RES 20

PER 13 Templanza 50

COM 10 RR 50 PF

CUL 07 IRR 50 PC

Armadura

gambesón (2)

	RES	Prot.
Cabeza	/	/
Pecho	/	/
Abdomen	/	/
Brazo der.	/	/
Brazo izq.	/	/
Pierna der.	/	/
Pierna izq.	/	/

Competencias

descubrir 47%

sigilo 50%

esquivar 30%

Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance
pelea (1d3)	60	1D4			
garrote (1d4)	55	1D4			

Notas

Salteadores

Daga 50% (2D3+1D4)