



EL CAPITÁN DE LA NAVE Y UN HÁBIL PILOTO. ES TAMBIÉN UN SABIO EXPLORADOR, UN ASTUTO COMERCIANTE Y LA MENTE MAESTRA DETRÁS DE TODA OPERACIÓN. WOOLEN ES EL MENTOR Y GUARDIAN DE ESTA FAMILIA DE TRES QUE ES "LA KAHLUA".

STR	AIM	INT	HP
2	1	3	10

LVL **WOOLEN**

IMAGEN CUERPO COMPLETO

XP

PROGRESO

Al iniciar, el jugador escoge un atributo para sumar 1 pt. Cada **LOCACIÓN** visitada por el equipo presentará desafíos que una vez vencidos otorgarán como recompensa 1 punto de experiencia (XP) a cada personaje. Para avanzar al siguiente nivel, el personaje deberá sumar tantos puntos de XP como su nivel +4.

Resumen: Comenzando en LVL 1, cada personaje deberá sumar 5 pts de XP para subir a LVL 2. Cada nuevo nivel reinicia el contador de XP a 0.

NIVEL	RECOMPENSA
2	+1 (S.A.I.)
3	+2 HP
4	2° HABILIDAD PASIVA
5	+1 (S.A.I.)
6	+2 HP
7	+2 HP
8	+1 (S.A.I.)
9	+3 HP
10	2° HABILIDAD ACTIVA

HABILIDADES

COMERCIANTE: (PASIVA) PUEDE CONSEGUIR PRECIOS MÁS BAJOS E INFORMACIÓN.	
¡ATAJOS!: (PASIVA) UNA VEZ POR VIAJE, AL SACAR DOBLES, PODRÁ OPTAR POR EVITAR "ALGO MALO".	
DIAGNOSTICAR DEBILIDAD: (ACTIVA) POR ESE TURNO, EL ENEMIGO SUFRE +1 EN TODOS SUS DAÑOS.	
CURACIONES: (ACTIVA) PUEDE CURAR 106 HP. UN USO POR LOCACIÓN.	

EQUIPAMIENTO E INVENTARIO

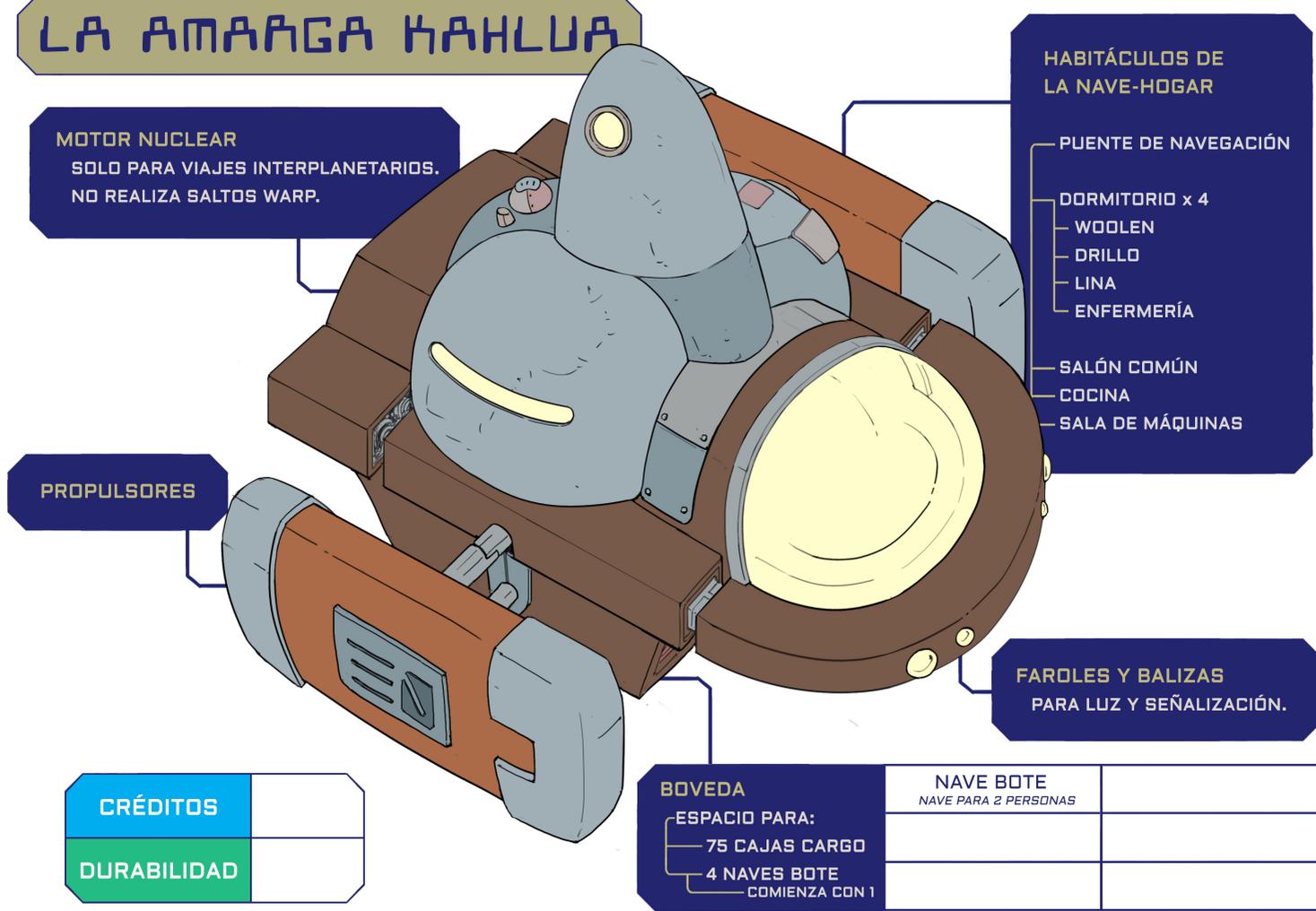
SCANNER			
SET DE CURACIÓN			
PISTOLA BLASTER			
TRAJE VOIDER BÁSICO			
PONCHO MARRÓN			

CRÉDITOS

JUGADOR/A

R.D.V. "LA VOID ABIERTA" | v.1

LA AMARGA KAHLUA



MOTOR NUCLEAR
SOLO PARA VIAJES INTERPLANETARIOS. NO REALIZA SALTOS WARP.

PROPULSORES

HABITÁCULOS DE LA NAVE-HOGAR

- PUENTE DE NAVEGACIÓN
- DORMITORIO x 4
 - WOOLEN
 - DRILLO
 - LINA
 - ENFERMERÍA
- SALÓN COMÚN
- COCINA
- SALA DE MÁQUINAS

FAROLOS Y BALIZAS
PARA LUZ Y SEÑALIZACIÓN.

CRÉDITOS	<input type="text"/>
DURABILIDAD	<input type="text"/>

BOVEDA	NAVE BOTE	
<ul style="list-style-type: none"> ESPACIO PARA: <ul style="list-style-type: none"> 75 CAJAS CARGO 4 NAVES BOTE COMIENZA CON 1 	NAVE PARA 2 PERSONAS	