

Nombre:

Raza:

Sexo:

Altura:

PD Libres / Totales: /

Apariencia:

Jugador:

Edad:

Peso:

Humanidad:
50-(Voluntadx10)

Estrés

Locura

Corrupción

ASPECTOS

Destino

Talentos, Dones y Limitaciones

Talentos

Efecto

PD

Dones

Efecto

PD

Limitaciones

Efecto

PD

Suma PD

Dificultad

Nivel de la
Habilidad

Coste PD
por nivel

Coste Total

-	-	No Entrenado	-	-
5	Fácil	0	3 (0)	0
7	Trivial	1	2	2
9	Media	2	4	6
11	Desafiante	3	6	12
13	Difícil	4	8	20
15	Muy Difícil	5	10	30
17	Asombrosa	6	12	42
19	Legendaria	7	14	56
21	Imposible	8	16	72

Habilidades

Entrenado

PD

Nivel

Agilidad

Arcos

Armas Arrojadizas /NT

Armas Cortas /NT

Armas Cuerpo a Cuerpo /NT

Armas Largas /NT

Armas Montadas /NT

Armas Pesadas /NT

Atención

Averiguar Intenciones

Ciencia () /NT

Ciencia () /NT

Ciencia () /NT

Computadora /NT

Comunicaciones /NT

Conducir Vehículo () /NT

Conducir Vehículo () /NT

Conocimiento () /NT

Conocimiento () /NT

Conocimiento () /NT

Delito

Demoliciones /NT

Disfraz

Electrónica /NT

Engañar

Escalar

Esquivar

Etiqueta

Instrucción

Intimidar

Lenguajes ()

Lenguajes ()

Lenguajes ()

Liderazgo

Mecánica /NT

Montar ()

Nadar

Navegación /NT

Observador /NT

Pelea

Persuadir

Pilotar () /NT

Pilotar () /NT

Primeros Auxilios /NT

Sensores /NT

Sigilo

Supervivencia

Vigor

Voluntad

(Habs. Entrenadas-10)x3

Suma PD

NT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Nombre:

Jugador:

Bon. Daño

1/2 Vigor+Tal.+Don.

INI

Agilidad+Atención-2

AC

Agilidad+Atención+2

MOV

(Agilidad+Vigor+3)/3

RD Fatiga

1/2 Vigor+Tal.+Don..

RD

Armadura+Tal.+Don.

Esquiva

MOV

Turno / Minuto / Hora

x AC x6 x60

Estorbo

Hasta Vigor x2

Hasta Vigor x6

(-2 a la Acción)

Hasta Vigor x4

(-1 a la Acción)

Hasta Vigor x8

(-3 a la Acción)

Equipo Transportado

Estorbo

Vigor

Heridas

Fatiga

Voluntad

Rasguño

Vigor+4

0000

Fatigado

Voluntad+4

0000

Herido

Vigor+1

(-1 a la Acción)

00000

Aturdido

Voluntad+1

(-1 a la Acción)

00000

Gravemente Herido

(Vigor+2)/2

(-2 a la Acción)

0000

Gravemente Aturdido

(Voluntad+2)/2

(-2 a la Acción)

0000

Incapacitado

(Vigor+4)/4

(-3 a la Acción)

000

Incapacitado

(Voluntad+4)/4

(-3 a la Acción)

000

Moribundo

(Vigor+8)/8

(No actúa)

00

Exhausto

(Voluntad+8)/8

(No actúa)

00

CdF

Modificador al Ataque

Modificador al Daño

AC

S

Cada bala que se dispare es una maniobra.

R 2 - 4

-1

+2

0

A 6 - 15

0

+2

+1

A 16 - 20

+1

+3

+2

DT

-1

+2

5 AC

Alcance Mínimo: Dificultad 9. A menos de esos metros -1 Dificultad Armas Cortas (8), +1 Arrojadizas y Armas Largas (10), y +2 Arcos y Armas Pesadas (11).

Alcance Efectivo: Entre Alcance Mínimo y Alcance Efectivo. Dificultad 9.

Alcance Máximo: Entre Alcance Efectivo y Alcance Máximo. Dificultad 15 y Daño -2 (mínimo 1).

Armamento

Arma	Habilidad	Daño	Alcance Mín/Efect/Max	CdF	Área	Estorbo	Energía	Munición	Notas
			/ /						
			/ /						
			/ /						
			/ /						
			/ /						

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC	Maniobras Varias	AC	Maniobras de Artista Marcial	AC
Atravesar una ventana	5	Agarrón	4	Apuntar (+1 al ataque)	2	Acción Mental	3	Bloqueo	3
Levantarse	2	Asfixiar	4	Apuntar a un parte del cuerpo	2	Abrir una puerta	2	Golpe en el Aire	Var.
Arrastrarse el MOV	3	Atacar Armas a 1 Mano	3	Disparar Arcos o Ballestas	3	Coger un objeto del suelo	3	Proyectar	4
Desplazarse el MOV	1	Atacar Armas a 2 Manos	4	Disparar Armas Cortas o de Pólvora	3	Desenfundar un arma	2	Usar la Fuerza de Otro	5
Escalar a tu MOV	3	Cargar	Var.	Disparar Armas Largas	3	Guardar un objeto	3	Maniobras de Gun Kata	AC
Esquivar	1	Desarmar	3	Disparar Armas Pesadas	4	Quedarse a la espera	Var.	Mover y Disparar	Var.
Ponerse a Cubierto	1	Escapar	4	Doble Tap	5	Recargar un arco	Var.	Disparo en el Aire	Var.
Reconocimiento del terreno	1	Fintar	1	Fuego de Cobertura	5	Recargar un arma de fuego	5	Disparo Simultáneo	5/4
Retroceder el MOV	3	Parada / Parada con Armas	2	Lanzar	2	Retrasar la Acción	-	Esquivar Disparos	1
Salir de cobertura	1	Patada	3	Ráfaga Corta	AC	Sacar objeto a mano	2	Sentidos de Combate	1
Saltar	2	Presa	4	Ráfaga Media	AC +1	Sacar objeto guardado	3	Maniobras de Maestro de Esgrima	AC
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Puñetazo	2	Ráfaga Larga	AC +2	Uso de Poderes Psiónicos	3	Ataque Doble	5



Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo



Estas Maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Talento Artista Marcial.



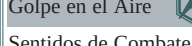
Estas son las Maniobras de Defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo



Estas Maniobras, si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Don que Requiera Habilidad, proporcionan un -2 a la Tirada correspondiente.



Bloqueo



Golpe en el Aire

Sentidos de Combate

1