

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<br>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.



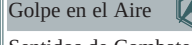
Estas son las Maniobras de Defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo



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