CdB Engine - Hoja de Personaje

Nombre: Edna

Raza: Humanos | **Jugador:**

Sexo: | **Edad:**

Altura: | **Peso:**

PD Libres / Totales: 4 / 100

Humanidad: 70 (50+(Voluntadx10))

Apariencia:

Estrés | Locura | Corrupción

ASPECTOS

Destino: 3

Talentos, Dones y Limitaciones

Talentos	Efecto	PD
Afortunado		8
Contactos		5
Memoria eidética		6

Dones	Efecto	PD

Limitaciones	Efecto	PD

Suma PD: 19

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

Habilidades	Entrenado	PD	Nivel
Agilidad	✔	2	1
Arcos			
Armas Arrojadizas /NT	✔	2	1
Armas Cortas /NT	✔	12	3
Armas Cuerpo a Cuerpo /NT			
Armas Largas /NT			
Armas Montadas /NT			
Armas Pesadas /NT			
Atención	✔	6	2
Averiguar Intenciones			
Ciencia (biologia) /NT	✔	2	1
Ciencia ( ) /NT			
Ciencia ( ) /NT			
Computadora /NT			
Comunicaciones /NT			
Conducir Vehículo (ligero) /NT	✔	2	1
Conducir Vehículo ( ) /NT			
Conocimiento (geografia) /NT	✔	12	3
Conocimiento (historia) /NT	✔	12	3
Conocimiento ( ) /NT			
Delito			
Demoliciones /NT			
Disfraz			
Electrónica /NT	✔		
Engañar	✔	2	1
Escalar	✔		
Esquivar	✔	2	1
Etiqueta			
Instrucción			
Intimidar			
Lenguajes (idioma natal)	✔	6	2
Lenguajes ( )			
Lenguajes ( )			
Liderazgo			
Mecánica /NT			
Montar ( )			
Nadar			
Navegación /NT			
Observador /NT			
Oficio ( ) /NT			
Pelea	✔		
Persuadir			
Pilotar ( ) /NT			
Pilotar ( ) /NT			
Primeros Auxilios /NT			
Sensores /NT			
Sigilo			
Supervivencia			
Vigor	✔	2	1
Voluntad	✔	6	2

NT: 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

(Habs. Entrenadas-10)x3: 15 | 62 Suma PD

CdB Engine - Hoja de Personaje en Combate

Nombre: *Edna* **Jugador:**

Bon. Daño 0 — 1/2 Vigor+Tal.+Don.
RD Fatiga 0 — 1/2 Vigor+Tal.+Don..
INI 1 — Agilidad+Atención-2
RD 0 — Armadura+Tal.+Don.
AC 5 — Agilidad+Atención+2
Esquiva 1
MOV 2 — (Agilidad+Vigor+3)/3
MOV Turno / Minuto /Hora: 10 (x AC) / 60 (x 6) / 3600 (x 60)

Estorbo

Hasta Vigor x2	2	Hasta Vigor x6 *(-2 a la Acción)*	6
Hasta Vigor x4 *(-1 a la Acción)*	4	Hasta Vigor x8 *(-3 a la Acción)*	8

Equipo Transportado	Estorbo

Vigor 1 — **Heridas**

Voluntad 2 — **Fatiga**

Rasguño Vigor+4	○○○○ / ○○○○ / ○○○○	**Fatigado** Voluntad+4	○○○○ / ○○○○ / ○○○○
Herido Vigor+1 *(-1 a la Acción)*	○ / ○○○○ / ○○○○	**Aturdido** Voluntad+1 *(-1 a la Acción)*	○ / ○○○○ / ○○○○
Gravemente Herido (Vigor+2)/2 *(-2 a la Acción)*	○ / ○○ / ○○	**Gravemente Aturdido** (Voluntad+2)/2 *(-2 a la Acción)*	○ / ○○ / ○○
Incapacitado (Vigor+4)/4 *(-3 a la Acción)*	○ / ○○	**Incapacitado** (Voluntad+4)/4 *(-3 a la Acción)*	○ / ○○
Moribundo (Vigor+8)/8 *(No actua)*	○ / ○	**Exhausto** (Voluntad+8)/8 *(No actua)*	○ / ○

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
Atravesar una ventana	5	Agarrón	4	Apuntar (+1 al ataque)	2	Acción Mental	3
Levantarse	2	Asfixiar	4	Apuntar a un parte del cuerpo	2	Abrir una puerta	2
Arrastrarse el MOV	3	Atacar Armas a 1 Mano	3	Disparar Arcos o Ballestas	3	Coger un objeto del suelo	3
Desplazarse el MOV	1	Atacar Armas a 2 Manos	4	Disparar Armas Cortas o de Pólvora	3	Desenfundar un arma	2
Escalar a tu MOV	3	Cargar	Var.	Disparar Armas Largas	3	Guardar un objeto	3
Esquivar	1	Desarmar	3	Disparar Armas Pesadas	4	Quedarse a la espera	Var.
Ponerse a Cubierto	1	Escapar	4	Doble Tap	5	Recargar un arco	Var.
Reconocimiento del terreno	1	Fintar	1	Fuego de Cobertura	5	Recargar un arma de fuego	5
Retroceder el MOV	3	Parada / Parada con Armas	2	Lanzar	2	Retrasar la Acción	-
Salir de cobertura	1	Patada	3	Ráfaga Corta	AC	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Presa	4	Ráfaga Media	AC +1	Sacar objeto guardado	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Puñetazo	2	Ráfaga Larga	AC +2	Uso de Poderes Psiónicos	3

Maniobras de Artista Marcial	AC
Bloqueo	3
Golpe en el Aire	Var.
Proyectar	4
Usar la Fuerza de Otro	5

Maniobras de Gun Kata	AC
Mover y Disparar	Var.
Disparo en el Aire	Var.
Disparo Simultáneo	5/4
Esquivar Disparos	1
Sentidos de Combate	1

Maniobras de Maestro de Esgrima	AC
Ataque Doble	5
Bloqueo	3
Golpe en el Aire	Var.
Sentidos de Combate	1

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

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