CdB Engine - Hoja de Personaje

Nombre: *Edna*

Raza: *Humanos* **Jugador:**

Sexo: **Edad:**

Altura: **Peso:**

PD Libres / Totales: *100* / *100*

Humanidad: 50+(Voluntadx10) *50*

Apariencia:

Estrés | Locura | Corrupción

ASPECTOS

Destino *3*

Talentos, Dones y Limitaciones

Talentos	Efecto	PD

Dones	Efecto	PD

Limitaciones	Efecto	PD

Suma PD *0*

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 (*biologia*) /NT	✔		
Ciencia ( ) /NT			
Ciencia ( ) /NT			
Computadora /NT			
Comunicaciones /NT			
Conducir Vehículo (*ligero*) /NT	✔		
Conducir Vehículo ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Delito			
Demoliciones /NT			
Disfraz			
Electrónica /NT			
Engañar			
Escalar	✔		
Esquivar	✔		
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	✔		
Voluntad	✔		

(Habs. Entrenadas-10)x3 *0* *0* Suma PD

NT
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

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 -2
Agilidad+Atención-2

RD 0
Armadura+Tal.+Don.

AC 2
Agilidad+Atención+2

Esquiva 0

MOV 1
(Agilidad+Vigor+3)/3

MOV
Turno / Minuto /Hora
2 (x AC) | 12 (x 6) | 720 (x 60)

Estorbo

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

Equipo Transportado	Estorbo

Vigor 0 — Heridas — Fatiga — Voluntad 0

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
Atravesar una ventana	5
Levantarse	2
Arrastrarse el MOV	3
Desplazarse el MOV	1
Escalar a tu MOV	3
Esquivar	1
Ponerse a Cubierto	1
Reconocimiento del terreno	1
Retroceder el MOV	3
Salir de cobertura	1
Saltar	2
Tirarse al suelo o arrodillarse	1

Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC
Agarrón	4
Asfixiar	4
Atacar Armas a 1 Mano	3
Atacar Armas a 2 Manos	4
Cargar	Var.
Desarmar	3
Escapar	4
Fintar	1
Parada / Parada con Armas	2
Patada	3
Presa	4
Puñetazo	2

Maniobras a Distancia	AC
Apuntar (+1 al ataque)	2
Apuntar a un parte del cuerpo	2
Disparar Arcos o Ballestas	3
Disparar Armas Cortas o de Pólvora	3
Disparar Armas Largas	3
Disparar Armas Pesadas	4
Doble Tap	5
Fuego de Cobertura	5
Lanzar	2
Ráfaga Corta	AC
Ráfaga Media	AC +1
Ráfaga Larga	AC +2

Maniobras Varias	AC
Acción Mental	3
Abrir una puerta	2
Coger un objeto del suelo	3
Desenfundar un arma	2
Guardar un objeto	3
Quedarse a la espera	Var.
Recargar un arco	Var.
Recargar un arma de fuego	5
Retrasar la Acción	-
Sacar objeto a mano	2
Sacar objeto guardado	3
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.