

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 a 1 Mano /NT

Armas a 2 Manos /NT

Armas de Pólvora /NT

Armas Pesadas /NT

Atención

Averiguar Intenciones

Ballestas /NT

Ciencia (Alquimia) /NT

Ciencia (Filosofía Natural) /NT

Ciencia (Ingeniería) /NT

Ciencia (Matemáticas) /NT

Ciencia (Medicina) /NT

Comunicaciones /NT

Conducir Vehículo (Ligero) /NT

Conocimiento ( ) /NT

Conocimiento ( ) /NT

Conocimiento ( ) /NT

Conocimiento ( ) /NT

Delito

Disfraz

Engañar

Escalar

Esquivar

Etiqueta

Instrucción

Intimidar

Lenguajes ( )

Lenguajes ( )

Lenguajes ( )

Liderazgo

Mecánica /NT

Montar ( )

Montar ( )

Nadar

Navegación /NT

Oficio ( ) /NT

Oficio ( ) /NT

Pelea

Persuadir

Pilotar (Barco) /NT

Primeros Auxilios /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  
0000  
0000

Fatigado

Voluntad+4

0000  
0000  
0000

Herido

Vigor+1

(-1 a la Acción)

00000  
00000

Aturdido

Voluntad+1

(-1 a la Acción)

00000  
00000

Gravemente  
Herido

(Vigor+2)/2

(-2 a la Acción)

000  
000

Gravemente  
Aturdido

(Voluntad+2)/2

(-2 a la Acción)

000  
000

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

**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 | Estorbo | Vigor<br>Mínimo | Munición | Notas |
|------|-----------|------|--------------------------|-----|---------|-----------------|----------|-------|
|      |           |      | / /                      |     |         |                 |          |       |
|      |           |      | / /                      |     |         |                 |          |       |
|      |           |      | / /                      |     |         |                 |          |       |
|      |           |      | / /                      |     |         |                 |          |       |
|      |           |      | / /                      |     |         |                 |          |       |

| Maniobras de<br>Movimiento         | AC | Maniobras Cuerpo a<br>Cuerpo | AC   | Maniobras a<br>Distancia              | AC       | Maniobras Varias             | AC   | Maniobras de<br>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<br>cuerpo      | 2        | Abrir una puerta             | 2    | Golpe en el Aire                           | Var. |
| Arrastrarse el MOV                 | 3  | Atacar Armas a 1<br>Mano     | 3    | Disparar Arcos o<br>Ballestas         | 3        | Coger un objeto del<br>suelo | 3    | Proyectar                                  | 4    |
| Desplazarse el MOV                 | 1  | Atacar Armas a 2<br>Manos    | 4    | Disparar Armas<br>Cortas o de Pólvora | 3        | Desenfundar un arma          | 2    | Usar la Fuerza de<br>Otro                  | 5    |
| Escalar a tu MOV                   | 3  | Cargar                       | Var. | Disparar Armas<br>Largas              | 3        | Guardar un objeto            | 3    | <b>Maniobras de<br/>Gun Kata</b>           | AC   |
| Esquivar                           | 1  | Desarmar                     | 3    | Disparar Armas<br>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<br>terreno      | 1  | Fintar                       | 1    | Fuego de<br>Cobertura                 | 5        | Recargar un arma de<br>fuego | 5    | Disparo<br>Simultáneo                      | 5/4  |
| Retroceder el MOV                  | 3  | Parada /<br>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<br>+1 | Sacar objeto guardado        | 3    | <b>Maniobras de<br/>Maestro de Esgrima</b> | AC   |
| Tirarse al suelo o<br>arrodillarse | 1  | Puñetazo                     | 2    | Ráfaga Larga                          | AC<br>+2 | Uso de Poderes<br>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 3  
Golpe en el Aire Var.  
Sentidos de Combate 1