

Nombre:

Raza:

Sexo:

Altura:

PD Libres / Totales: /

Apariencia:

Jugador:

Edad:

Peso:

Humanidad: 50÷(Voluntad×10)

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)×3

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)

0000
0000
0000

Aturdido

Voluntad+1

(-1 a la Acción)

0000
0000
0000

Gravemente Herido

(Vigor+2)/2

(-2 a la Acción)

000
000
000

Gravemente Aturdido

(Voluntad+2)/2

(-2 a la Acción)

000
000
000

Incapacitado

(Vigor+4)/4

(-3 a la Acción)

000
000
000

Incapacitado

(Voluntad+4)/4

(-3 a la Acción)

000
000
000

Moribundo

(Vigor+8)/8

(No actúa)

00
00
00

Exhausto

(Voluntad+8)/8

(No actúa)

00
00
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

3

Golpe en el Aire

Var.

Sentidos de Combate

1