

PEACEMAKER

NOMBRE	PROCEDENCIA	PD LIBRES/ TOTALES:	HUMANIDAD
JUGADOR	SEXO	EDAD	ESTRÉS
	ALTURA	PESO	

ASPECTOS

DESTINO



TALENTOS

EFFECTO

PD

LIMITACIONES

EFFECTO

PD

SUMA PD

HABILIDADES

ENTRENADO

PD

NIVEL

Agilidad			
Arcos			
Armas Arrojadizas			
Armas a Una Mano			
Armas a Dos Manos			
Armas Cortas			
Armas Largas			
Armas Pesadas			
Atención			
Averiguar Intenciones			
Ciencia (Biología)			
Ciencia (Física)			
Ciencia (Geología)			
Ciencia (Ingeniería)			
Ciencia (Matemáticas)			
Ciencia (Medicina)			
Ciencia (Química)			
Comunicaciones			
Conducir Vehículos (Ligeros)			
Conocimiento (Arte)			
Conocimiento (Geografía)			
Conocimiento (Historia)			
Conocimiento (Leyes)			
Conocimiento (Lingüística)			
Conocimiento (Teología)			
Delito			
Demoliciones			
Disfraz			
Engañar			
Escalar			
Esquivar			
Etiqueta			
Instrucción			
Intimidar			
Lenguajes			
Liderazgo			
Mecánica			
Montar			
Nadar			
Navegación			
Oficio (especialidad)			
Pelea			
Persuadir			
Pilotar (especialidad)			
Primeros Auxilios			
Sigilo			
Supervivencia			
Vigor			
Voluntad			

DIFICULTAD

-	-
5	Fácil
7	Trivial
9	Media
11	Desafiante
13	Difícil
15	Muy difícil
17	Asombrosa
19	Legendaria
21	Imposible

N. HABILIDAD

COSTE PD/NIVEL

COSTE TOTAL

No entrenada	-	-
0	3 (0)	0
1	2	2
2	4	6
3	6	12
4	8	20
5	10	30
6	12	42

EQUIPO TRANSPORTADO

ESTORBO

(Hab. entrenadas - 10) × 3

Suma PD

INI 	AC 	ESQUIVAR 
Agilidad+Atención-2	Agilidad+Atención+2	
BD 	RD 	RD FATIGA 
Vigor/2+talentos	Armadura+talentos	Armadura+tal.+Vigor/2
MOV 	MOV 	  
(Agilidad+Vigor+3)/3	xAC Turno	x6 Minuto x60 Hora

ESTORBO

Hasta Vigor - 2 Hasta Vigor - 4 (-1 a la acción)	Hasta Vigor - 6 (-2 a la acción) Hasta Vigor - 8 (-3 a la acción)
--	--

Vigor	HERIDAS
Rasguño Vigor+4	
Herido Vigor+1 (-1 a la acción)	
Gravemente herido (Vigor+2)/2 (-2 a la acción)	
Incapacitado (Vigor+4)/4 (-3 a la acción)	
Moribundo (Vigor+8)/8 (no actúa)	

Voluntad		FATIGA
Fatigado	    	
Voluntad+4	    	
Aturrido	    	
Voluntad+1 (-1 a la acción)	   	
Gravemente aturrido	  	
(Voluntad+2)/2 (-2 a la acción)	 	
Incapacitado	   	
(Voluntad+4)/4 (-3 a la acción)		
Exhausto	 	
(Voluntad+8)/8 (no actúa)		

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	ALCANCE	CDP	FIABILIDAD	ESTORBO	AC RECARGA	MUNICIÓN	NOTAS	MUNICIÓN CARGADA
			/ /							
			/ /							
			/ /							
			/ /							

Alcance mínimo: dificultad 9. A menos de esos metros, armas cortas: dif. -1 (8), armas arrojadas/armas largas: dif. +1 (10), arcos/armas pesadas: dif. +2 (11).

Alcance efectivo (entre alcance mínimo y efectivo): dificultad 9.

Alcance máximo (entre alcance efectivo y máximo): dificultad 15 y daño -2 (mínimo 1).

MANIOBRAS DE MOVIMIENTO	AC	MANIOBRAS CUERPO A CUERPO	AC	MANIOBRAS A DISTANCIA	AC
Atravesar una ventana	5	Agarrón		4 Amartillar	 2
Levantarse	2	Asfixiar		4 Apuntar, apuntar a una parte del cuerpo	 2
Arrastrarse el MOV	3	Atacar (Armas a Una Mano)		3 Bombear	 3
Desplazarse el MOV	1	Atacar (Armas a Dos Manos)		4 Disparar arcos	 3
Dirigir montura	 3	Cargar		Var. Disparar armas cortas	 3
Escarlar el MOV	3	Desarmar		3 Disparar armas largas	 3
Esquivar	 1	Escapar		4 Disparar armas pesadas	 4
Ponerse a cubierto	 1	Fintar		1 Lanzar	 2
Nadar la mitad del MOV	1	Parar con o sin arma		2 Ráfaga corta	 4
Reconocimiento	1	Patada		3 Ráfaga media	 5
Retroceder el MOV	3	Presa		4 Ráfaga larga	 6
Entrar/salir de cobertura	1	Puñetazo		2 Usar el cerrojo	 4
Saltar	2	MANIOBRAS ESPECIALES CUERPO A CUERPO	AC	Usar la palanca	 3
Tirarse al suelo, arrodillarse	1	Ataque doble		MANIOBRAS ESPECIALES A DISTANCIA	AC
MANIOBRAS VARIAS	AC	Bloqueo		3 Disparo en el aire	 Var.
Acción mental	3	Carga con montura		Var. Disparo simultáneo	 5
Abrir una puerta	2	Golpe en el aire		Var. Esquivar disparos	 1
Coger un objeto del suelo	3	Proyectar		4 Moverse y disparar	 Var.
Desenfundar, sacar un objeto	2	Sentidos de combate		1 Puntería certera	 3
Guardar o rebuscar un objeto	3	Usar la fuerza de otro		5 Sentidos de combate	 1

CDF	NOTAS		
AB	Requiere bombear (3 AC) antes de disparar.		
AS	Requiere amartillar (2 AC) antes de disparar.		
C	Requiere usar el cerrojo (4 AC) antes de disparar.		
DA	Cantidad de disparos que se pueden hacer en un turno. Cada uno es una maniobra de ataque distinta.		
P	Requiere usar la palanca (3 AC) antes de disparar.		

CDF	MODIFICADOR AL ATAQUE	MODIFICADOR AL DAÑO	AC
2-4R	-1	+2	4
5-15A	0	+2	5
6-20A	+1	+3	6

-  Maniobras de ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona un -1 acumulativo.
-  Maniobras de defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona un -1 acumulativo.
-  Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Artista Marcial.
-  Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Jinete Montado, y otra menos si se tiene Combatiente Montado.
-  Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Amartillado Rápido.
-  Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Carabinero.