



Nombre:

Nacionalidad:

Jugador:

Sexo:

Edad:

Altura:

Peso:

PD Libres
/ Totales:

Humanidad:

ESTRÉS

Apariencia:

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

Habilidad

Entrenado

PD

Nivel

Agilidad

Arcos

Armas Arrojadas /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)x3

Suma PD

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

Turno / Minuto / Hora

MOV

xAC x6 x60

Heridas

Fatiga

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)

Fatigado

Voluntad • 4

Aturdido

Voluntad • 1
(-1 a la Acción)

Gravemente Aturdido

(Voluntad • 2) / 2
(-2 a la Acción)

Incapacitado

(Voluntad • 4) / 4
(-3 a la Acción)

Exhausto

(Voluntad • 8) / 8
(No actúa)

Estorbo

Hasta Vigor x2

Hasta Vigor x4
(-1 a la Acción)

Hasta Vigor x6
(-2 a la Acción)

Hasta Vigor x8
(-3 a la Acción)

Equipo Transportado

Estorbo

CdF Modificador al Modificador al
Ataque 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/Máx	CdF	Área	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 una parte del cuerpo	2	Abrir una puerta	2	Golpe en el Aire	Vr
Arrastrarse el MOV	3	Cargar	Vr	Disparar Arcos	3	Coger un objeto del suelo	3	Proyectar	4
Desplazarse el MOV	1	Desarmar	3	Disparar Armas Cortas	3	Desenfundar un arma	2	Usar la Fuerza de Otro	5
Escalar a tu MOV	3	Escapar	4	Disparar Armas Largas	3	Guardar un objeto	3	Maniobras de Gun Kata	
Esquivar	1	Fintar	1	Disparar Armas Pesadas	4	Recargar un arco	2	AC	
Girar 180°	1	Parada con Armas	2	Doble Tap	5	Recargar un arma de fuego	5	Mover y Disparar	Vr
Ponerse a Cubierto	1	Patada	3	Fuego de Cobertura	5	Sacar objeto a mano	2	Disparo en el aire	Vr
Reconocimiento del terreno	1	Presa	4	Lanzar	2	Sacar objeto guardado	3	Disparo simultáneo	5/4
Retroceder el MOV	3	Puñetazo	2	Observador	4	Uso de Dones que requieran Habilidad	3	Esquivar Disparos	1
Salir de cobertura	1	Usar arma Cuerpo a Cuerpo	3	Ráfaga Corta	AC			Sentidos de Combate	1
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a 2 manos	4	Ráfaga Media	AC+1			Maniobras de Maestro de Esgrima	
Tirarse al suelo o arrodillarse	1			Ráfaga Larga	AC-2			AC	

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 en el que se utiliza un Don que requiera Habilidad, proporcionan un -2 a la Tirada correspondiente