



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.

RD Fatiga

1/2 Vigor•Tal•Don.

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)

INI

Agilidad•Atención-2

RD

Armadura•Tal•Don.

Esquiva

MOV

Turno /Minuto /Hora

xAC x6 x60

AC

Agilidad•Atención-2

MOV

(Agilidad•Vigor•3)/3

Heridas

Fatiga

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 actúa)

Exhausto

(Voluntad•8)/8

(No actúa)

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/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

AC

Esquivar

1

Fintar

1

Disparar Armas
Pesadas

4

Recargar un arco

2

Mover y Disparar

Vr

Girar 180°

1

Parada con Armas

2

Doble Tap

5

Recargar un arma
de fuego

5

Disparo en el aire

Vr

Ponerse a Cubierto

1

Patada

3

Fuego de
Cobertura

5

Sacar objeto a mano

2

Disparo simultáneo

5/4

Reconocimiento
del terreno

1

Presa

4

Lanzar

2

Sacar objeto guardado

3

Esquivar Disparos

1

Retroceder el MOV

3

Puñetazo

2

Observador

4

Uso de Dones que
requieran Habilidad

3

Sentidos de Combate

1

Salir de cobertura

1

Usar arma
Cuerpo a Cuerpo

3

Ráfaga Corta

AC

Maniobras de
Maestro de Esgrima

AC

Saltar

2

Usar arma
Cuerpo a 2 manos

4

Ráfaga Media

AC+1

Ataque doble

5

Tirarse al suelo o
arrodillarse

1

Ráfaga Larga

AC+2

Bloqueo

3

Golpe en el Aire

Vr

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 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