



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
Levantarse
Arrastrarse el MOV
Desplazarse el MOV
Escalar a tu MOV
Esquivar
Girar 180°
Ponerse a Cubierto
Reconocimiento del terreno
Retroceder el MOV
Salir de cobertura
Saltar
Tirarse al suelo o arrojarse

Agarrón
Asfixiar
Cargar
Desarmar
Escapar
Fintar
Parada con Armas
Patada
Presa
Puñetazo
Usar arma
Cuerpo a Cuerpo
Usar arma
Cuerpo a 2 manos

Apuntar (+1 al ataque)
Apuntar a una parte del cuerpo
Disparar Arcos
Disparar Armas Cortas
Disparar Armas Largas
Disparar Armas Pesadas
Doble Tap
Fuego de Cobertura
Lanzar
Observador
Ráfaga Corta
Ráfaga Media
Ráfaga Larga

Acción Mental
Abrir una puerta
Coger un objeto del suelo
Desenfundar un arma
Guardar un objeto
Recargar un arco
Recargar un arma de fuego
Sacar objeto a mano
Sacar objeto guardado
Uso de Dones que requieran Habilidad

Bloqueo
Golpe en el Aire
Proyectar
Usar la Fuerza de Otro
Maniobras de Gun Kata
Mover y Disparar
Disparo en el aire
Disparo simultáneo
Esquivar Disparos
Sentidos de Combate
Maniobras de Maestro de Esgrima
Ataque doble
Bloqueo
Golpe en el Aire
Sentidos de Combate

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