



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
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
Levantarse 2
Arrastrarse el MOV 3
Desplazarse el MOV 1
Escalar a tu MOV 3
Esquivar 1
Girar 180° 1
Ponerse a Cubierto 1
Reconocimiento del terreno 1
Retroceder el MOV 3
Salir de cobertura 1
Saltar 2
Tirarse al suelo o arrojarse 1

Agarrón 4
Asfixiar 4
Cargar Vr.
Desarmar 3
Escapar 4
Fintar 1
Parada con Armas 2
Patada 3
Presa 4
Puñetazo 2
Usar arma Cuerpo a Cuerpo 3
Usar arma Cuerpo a Cuerpo a 2 manos 4

Apuntar (+1 al ataque) 2
Apuntar a una parte del cuerpo 2
Disparar Arcos 3
Disparar Armas Cortas 3
Disparar Armas Largas 3
Disparar Armas Pesadas 4
Doble Tap 5
Fuego de Cobertura 5
Lanzar 2
Observador 4
Ráfaga Corta AC
Ráfaga Media AC+1
Ráfaga Larga AC+2

Acción Mental 3
Abrir una puerta 2
Coger un objeto del suelo 3
Desenfundar un arma 2
Guardar un objeto 3
Recargar un arco 2
Recargar un arma de fuego 5
Sacar objeto a mano 2
Sacar objeto guardado 3
Uso de Dones que requieran Habilidad 3

Bloqueo 3
Golpe en el Aire Vr.
Proyectar 4
Usar la Fuerza de Otro 5
Maniobras de Gun Kata AC
Mover y Disparar Vr.
Disparo en el aire Vr.
Disparo simultáneo 5/4
Esquivar Disparos 1
Sentidos de Combate 1

Maniobras de Maestro de Esgrima AC
Ataque doble 5
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