



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
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

5
2
3
1
3
1
1
1
1
3
1
2
1

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

4
4
Vr.
3
4
1
2
3
4
2
3
4

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

2
2
3
3
3
4
5
5
2
4
AC
AC+1
AC+2

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

3
2
3
2
3
2
5
2
3
3

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

3
Vr.
4
5
AC
Vr.
Vr.
5/4
1
1

Maniobras de Maestro de Esgrima

AC

Ataque doble
Bloqueo
Golpe en el Aire
Sentidos de Combate

5
3
Vr.
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