



## BLAATU

**SOLDADO MIEMBRO DE LA RAZA DE LOS DHRABUTZ, FUE ENCARCELADO COMO CRIMINAL DE GUERRA.**

Habilidades:

### Actuación ■■■■

- Interpretación ■■
- Mentir ■■
- Oratoria ■■

### Atletismo ■■■■

- Acrobacias ■■
- Carrera ■■
- Fuerza bruta ■■
- Nadar ■■
- Reflejos ■■
- Tregar ■■

### Combate a distancia ■■■■

- Armas arrojadas ■■
- Artillería ■■
- Pistolas ■■
- Fusiles ■■

### Combate cuerpo a cuerpo ■■■■

- Armas pequeñas ■■
- Armas medianas ■■
- Armas grandes ■■
- Pelea ■■

### Conducción ■■■■

- Naves espaciales ■■
- Vehículos terrestres ■■

### Defensa ■■■■

- Aguante ■■
- Bloquear ■■
- Esquivar ■■
- Voluntad ■■

### Diplomacia ■■■■

- Etiqueta ■■
- Liderazgo ■■

- Persuasión ■■

### Informática ■■■■

- Cerrajería ■■
- Hackeo ■■
- Robótica ■■

### Percepción ■■■■

- Descubrir ■■
- Empatía ■■
- Escuchar ■■
- Otear ■■
- Rastreo ■■

### Sigilo ■■■■

- Discreción ■■
- Escondarse ■■
- Movimiento silencioso ■■
- Seguridad ■■

Puntos de héroe ■■■■

Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 PX:

Cualidades heroicas: Dureza, Narkhutsu

Armas:

REGLAMENTO RESUMIDO	
<b>Acciones</b>  Llamamos “acción” a cualquier cosa que requiera tirar dados. El Narrador debe exigir un número mínimo de éxitos utilizando la siguiente tabla:  FÁCIL – 1 éxito NORMAL – 2 éxitos DIFÍCIL – 3 éxitos MUYDIFÍCIL – 4 éxitos EXTREMO - 5 éxitos  <b>Éxitos Base</b>  Los Éxitos Base se calculan consultando las Especializaciones. Si se tiene una Especialización relacionada con la acción a realizar proporciona EB, tantos como puntos tenga la Especialización (uno o dos). Un punto de héroe añade un EB adicional.  <b>Tirada de Habilidad</b>  La tirada de Habilidad se hace tirando tantos dados como puntos se tenga en la Habilidad adecuada a la acción a realizar. Cada 4, 5 o 6 es un éxito. Este resultado se suma a los EB. Si se ha logrado igualar o superar los éxitos determinados por la dificultad de la acción, esta se consigue.	<b>Otros factores de las acciones</b>  <b>Superar automáticamente</b>  Si en algún momento, al calcular los EB totales igualan los éxitos mínimos establecidos por el Narrador, no hará falta tirar Habilidad, se realizará la acción automáticamente.  <b>COMBATE</b>  <b>Fases de un combate:</b> declaración de intenciones, cálculo de la iniciativa (Atletismo + Reflejos, sólo en el turno 1), resolución de las acciones y cálculo del daño.  <b>Acciones pasivas o sin tirada:</b> moverse, recargar y cambiar de arma.  <b>Acciones ofensivas activas o con tirada:</b> disparar (Combate a distancia + Esp. adecuada), atacar cuerpo a cuerpo (Combate cuerpo a cuerpo + Esp. adecuada) y dar instrucciones (Diplomacia + Liderazgo)  <b>Reacción:</b> defenderse (Defensa + Esp. adecuada)  <b>Cálculo del daño:</b> multiplicar el número de éxitos por el multiplicador al daño de las armas. Los guardias caen con un punto, los robots con dos.