



RHYMSROT

ANTIGUO PILOTO ENCERRADO POR NEGARSE A OBEDECER LA ORDEN DE ARRASAR UN PUEBLO.

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 □□
- Escondere □□
- Movimiento silencioso □□
- Seguridad □□

Puntos de héroe □□□□□

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

Cualidades heroicas: Mecánico, Piloto experto

Armas:

REGLAMENTO RESUMIDO	
Acciones 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 Éxitos Base 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. Tirada de Habilidad 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.	Otros factores de las acciones Superar automáticamente 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. COMBATE Fases de un combate: declaración de intenciones, cálculo de la iniciativa (Atletismo + Reflejos, sólo en el turno 1), resolución de las acciones y cálculo del daño. Acciones pasivas o sin tirada: moverse, recargar y cambiar de arma. Acciones ofensivas activas o con tirada: disparar (Combate a distancia + Esp. adecuada), atacar cuerpo a cuerpo (Combate cuerpo a cuerpo + Esp. adecuada) y dar instrucciones (Diplomacia + Liderazgo) Reacción: defenderse (Defensa + Esp. adecuada) Cálculo del daño: multiplicar el número de éxitos por el multiplicador al daño de las armas. Los guardias caen con un punto, los robots con dos.