

PERSONAJE _____

APODO _____

OCUPACIÓN _____

CONCEPTO _____

角色大名

綽號

职业

角色概念

JUGADOR _____

玩家名稱

MUNDO NATAL _____

家界

DESCRIPCIÓN _____

像貌

EDAD _____

ALTURA _____

PESO _____

PUNTOS DE VIDA

命分

VIT+VOL

特質

ATRIBUTOS

FUERZA d

AGILIDAD d

VITALIDAD d

ALERTA d

INTELIGENCIA d

VOLUNTAD d

轉特徵

RASGOS DERIVADOS

INICIATIVA AGI (d) + ALE (d)

AGUANTE VIT (d) + VOL (d)

RESISTENCIA VIT (d) + VIT (d)

RECORDAR INT (d) + VOL (d)

武器 ARMAS

Desarmado

Daño d Alcance

Daño d Alcance ROF

Notas _____ Carg _____ Mun _____

Daño d Alcance ROF

Notas _____ Carg _____ Mun _____

Daño d Alcance ROF

Notas _____ Carg _____ Mun _____

Daño d Alcance ROF

Notas _____ Carg _____ Mun _____

盔甲 ARMADURAS

Valor Cober. Penalización

Valor Cober. Penalización

Valor Cober. Penalización

動作 MOVIMIENTO

Caminar: 0 acciones, 15 pies

Marchar: 1 acción, 30 pies

Correr: 2 acciones,

30 pies + AGI +

Atlética o Correr

宁静

技能

HABILIDADES Y ESPECIALIDADES

ARMAS A DISTANCIA _____

INTERPRETAR _____

ARMAS DE MELÉE _____

LINGÜÍSTICA * _____

MECÁNICA * _____

ARMAS DE FUEGO _____

MEDICINA * _____

ARMAS PESADAS _____

PERCEPCIÓN _____

COMBATE DESARMADO _____

ARTE _____

PILOTAR * _____

ARTESANÍA _____

ATLÉTICA _____

SUBTERFUGIO _____

CIENCIAS * _____

SUPERVIVENCIA _____

CONOCIMIENTO _____

TECNOLOGÍA * _____

DISCIPLINA _____

INFLUENCIA _____

TRATAR ANIMALES _____

VEHÍCULOS PLANETARIOS _____

提進 EXPERIENCIA

PUNTOS DRAMÁTICOS

PUNTOS DE EXPERIENCIA

PUNTOS TOTALES

* Habilidad que no se puede usar sin entrenar

Inconsciente 1 hora por punto de Shock

Inconsciente si Aturdido + Heridas = Puntos de Vida

Muerto si Heridas = Puntos de Vida

SHOCK

A

Acción	Fácil	Normal	Difícil	Formidable	Heróica	Increíble	Ridícula	Imposible
Dificultad	3	7	11	15	19	23	27	31
Éxito extraordinario	10	14	18	22	26	30	34	38
Acción compleja	15	35	55	75	95	115	135	155
Coste en puntos dramáticos	1	2	3	4	5	6	7	8

宁静角色扮演

長處

BENEFICIOS

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

麻煩

COMPLICACIONES

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

Efecto

☐ Mayor

☐ Menor

裝備 EQUIPO

[illegible]

青蛙 DINERO

Créditos en el banco		Créditos en efectivo	
Platino	Oro	Platino	Oro
1	25	5	250
0.4	10	2	100

規則援助 REFERENCIA DE REGLAS

Puntos Dramáticos	Coste del Uso
Reducir daño	+ 1 paso por punto / a posteriori + 1 Vida
Aumentar tiradas	+ 1 paso por punto / a posteriori + 1 a tirada
Usar Beneficios	Ver descripción del Benef., cuesta 1-6 puntos
Afectar a la trama	A discreción del Director, cuesta 1-12 puntos
Puntos de Experiencia	Coste
Nueva Hab. General	1pt por Valor de Dado
Nueva Hab. Especial	1pt por Valor de Dado sobre Hab. General
Aumentar Habilidad	1pt por nuevo Valor de Dado
Aumentar Atributo	4pts por nuevo Valor de Dado
Ganar Benef / Perder Comp	10pts por Menor, 20pts por Mayor
Acciones de Combate	
Acciones libres	Hablar, caminar, defensa innata, reacciones
Movimiento	Caminar (0 acc), marchar (1 acc), correr (2 acc)
Defensa (activa o react)	Bloquear, esquivar, ponerse a cubierto
Ataque	Apuntar, tiro preciso, desarmar, finta, presa
Def. / Ata. Total	+ 2 pasos si todas las acciones defensa / ataque
Múltiples acciones	-1 paso a todas acciones por cada acción extra