

# CAERDROIA

JUGADOR

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

## ATRIBUTOS Y HABILIDADES

### AGILIDAD

Cabalar

Conducir

Disparar

Lanzar

Nadar

Navegar

Pelear

Pilotar

Sigilo

### ASTUCIA

Apostar

Callejear

Conocimiento ( )

Conocimiento (Anómalo)

Conocimiento (Tácticas)

Conocimiento (Xenos)

Habilidades negras

Ingeniería

Investigar

Leyes

Notar

Provocar

Psiónica

Rastrear

Reparar

Sanar

Supervivencia

Tecnología (Diseño)

Tecnología (Equipos)

### ESPÍRITU

Intimidar

Persuadir

### FUERZA

Trepar

### VIGOR

## DESVENTAJAS

## VENTAJAS

### NOVATO

5

10

15

### EXPERIMENTADO

25

30

35

### VETERANO

45

50

55

### HEROICO

65

70

75

### LEGENDARIO

90

100

110

## HERIDAS PERMANENTES

CARISMA

PASO

PARADA

DUREZA

RAZÓN

FATIGA   INC    HERIDAS



HISTORIAL

RETRATO

PODERES

PODER	COSTE	DISTANCIA	DAÑO/EFFECTOS	DURACIÓN
PODER	COSTE	DISTANCIA	DAÑO/EFFECTOS	DURACIÓN
PODER	COSTE	DISTANCIA	DAÑO/EFFECTOS	DURACIÓN
PODER	COSTE	DISTANCIA	DAÑO/EFFECTOS	DURACIÓN
PODER	COSTE	DISTANCIA	DAÑO/EFFECTOS	DURACIÓN
PODER	COSTE	DISTANCIA	DAÑO/EFFECTOS	DURACIÓN

EQUIPO

DINERO	PESO TOTAL	LÍMITE DE PESO	PENALIZACIÓN
--------	------------	----------------	--------------

NOTAS

COMBATE

ARMA	DISTANCIA	CDF	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMA	DISTANCIA	CDF	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMA	DISTANCIA	CDF	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMA	DISTANCIA	CDF	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMA	DISTANCIA	CDF	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMADURA	PROTECCIÓN	PESO	COSTE	NOTAS		
ARMADURA	PROTECCIÓN	PESO	COSTE	NOTAS		
ARMADURA	PROTECCIÓN	PESO	COSTE	NOTAS		
ESCUDO	PROTECCIÓN	PESO	COSTE	NOTAS		