

STARGATE SG.1

FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE JUGADOR EDAD GÉNERO

ESPECIALIDAD/ESPECIE RANGO TAMAÑO VELOCIDAD BASE ALTURA PESO

CLASE NIVEL OJOS PELO

Características: FUE (Fuerza), DES (Destreza), CON (Constitución), INT (Inteligencia), SAB (Sabiduría), CAR (Carisma). Each has boxes for Valor Caract., Mod. Caract., Valor Temp., and Mod. Temp.

VITALIDAD, HERIDAS, DEFENSA. Includes formulas for defense: 10 + Clase/Armadura + Des. + Tamaño + Misc.

INSPIRACIÓN, EDUCACIÓN. Includes boxes for Total, Mod. Sab., Mod. Int., and Misc.

Tiradas de Salvación: FORTALEZA (Constitución), REFLEJOS (Destreza), VOLUNTAD (Sabiduría). Each has boxes for Bonus Total, Salvación Base, Mod. Caract., and Mod. Misc.

Ataque Base: SIN ARMAS, CUERPO A C., A DISTANCIA. Each has boxes for Bonus Total, Ataque Base, Mod. Caract., and Mod. Misc.

ARMA PRIMARIA table with columns: ATAQUE, DAÑO, ERROR, AMENAZ, ALC., PESO, TIPO, TAMAÑO, PROPIEDADES ESPECIALES. Includes sub-tables for TIPO MUNICIÓN and CONTROL DE MUNICIÓN.

ARMA SECUNDARIA table with columns: ATAQUE, DAÑO, ERROR, AMENAZ, ALC., PESO, TIPO, TAMAÑO, PROPIEDADES ESPECIALES. Includes sub-tables for TIPO MUNICIÓN and CONTROL DE MUNICIÓN.

ARMADURA table with columns: BONUS DEFENSA, RESISTENCIA AL DAÑO, CHEQUEO ARMADURA, TIPO, DES. MAX., VELOCIDAD, PESO, PROPIEDADES ESPECIALES.

HABILIDADES RANGOS MÁXIMOS

HAB. CLASE	NOMBRE HAB.	CARACT.	BONUS HAB.	RANGOS	MOD. CARACT.	MOD. MISC.	FALLO CRÍTICO	ÉXITO CRÍTICO	HAB. CLASE	NOMBRE HAB.	CARACT.	BONUS HAB.	RANGOS	MOD. CARACT.	MOD. MISC.	FALLO CRÍTICO	ÉXITO CRÍTICO
Y	ABRIR CERRADURAS	DES							Y	INFORMÁTICA F	INT						
Y	ACTUAR F	CAR							Y	INSINUAR F	SAB						
Y	ADVERTIR/NOTAR F	SAB							Y	INTIMIDAR F	FUE/CAR						
Y	AFICIÓN ()	SAB							Y	JUEGO DE MANOS	DES*						
Y	()	SAB							Y	MECÁNICA	INT						
Y	()	SAB							Y	MOVIMIENTO SIGILOSO F	DES*						
Y	ARTE ()	INT							Y	NADAR F	FUE						
Y	()	INT							Y	NAVEGACIÓN F	DES						
Y	()	INT							Y	PILOTAR	DES						
Y	AVERIGUAR INTENCIONES F	SAB							Y	PIRUETAS	DES*						
Y	BUROCRACIA F	CAR							Y	PRIMEROS AUXILIOS F	SAB						
Y	BUSCAR F	INT							Y	PROFESIÓN ()	SAB						
Y	CONCENTRACIÓN F	SAB							Y	()	SAB						
Y	CONducIR F	DES							Y	()	SAB						
Y	CONOCIMIENTO ()	INT							Y	RECABAR INFORMACIÓN F	CAR						
Y	()	INT							Y	SALTAR F	FUE*						
Y	()	INT							Y	SUPERVIVENCIA	SAB						
Y	()	INT							Y	TASACIÓN F	INT						
Y	()	INT							Y	TRATO CON ANIMALES	CAR						
Y	CRIPTOGRAFÍA	INT							Y	TREPAR F	FUE*						
Y	CULTURAS	SAB							Y	VIGILANCIA	SAB						
Y	DEMOLICIONES	INT							Y	XENO-CULTURAS	SAB						
Y	DEPORTE F ()	FUE/DES*							Y	XENO-IDIOMAS	INT						
Y	()	FUE/DES*							Y								
Y	()	FUE/DES*							Y								
Y	DIPLOMACIA F	CAR							Y								
Y	DISFRAZARSE F	CAR							Y								
Y	ELECTRÓNICA	INT							Y								
Y	ENGAÑAR F	CAR							Y								
Y	EQUILIBRIO F	DES*															
Y	ESCAPISMO F	DES*															
Y	ESCONDERSE F	DES*															
Y	ESCUCHAR F	SAB															
Y	FALSIFICACIÓN F	INT															
Y	IDIOMAS F	INT															

Las Habilidades marcadas con F pueden ser usadas normalmente aunque el personaje tenga cero (0) rangos.

Marca las Habilidades de Clase con X

*Aplicar penalizadores de armadura si existen.

©2003 Alderac Entertainment Group, Inc. Se permite utilizar esta hoja sólo para uso personal.

FICHA DE PERSONAJE

PUNTOS DE RECURSOS

[illegible][illegible]

CARGA LIGERA	MEDIA CARGA	CARGA PESADA
LEVANTAR POR ENCIMA DE LA CABEZA	LEVANTAR DEL SUELO	EMPUJAR O TIRAR
Igual a la máx. carga pesada	Igual a 2x máx. carga pesada	Igual a 5x máx. carga pesada

Se permite utilizar esta hoja sólo para uso personal.

ACCIONES DE INICIATIVA	TIPO	EFFECTO
Retrasar	Libre	Voluntariamente puedes reducir tu iniciativa en 10 + tu bonificación de iniciativa, momento en el que deberás actuar o perder el turno.
Preparado	Completa	Elige una acción y el objetivo que debe realizarla. Si no sucede, pierdes el turno.
Reagrupar	Media	+5 a tu iniciativa total.
ACCIONES DE INICIATIVA	TIPO	EFFECTO
Ataque estándar	Media	Ninguno, usas 1 disparo.
Fuego automático	Completa	Dispara ráfagas de 3 disparos hasta 1/3 de la capacidad del arma y realiza un ataque con un -1 por cada ráfaga. Si se impacta, una ráfaga entera impacta. Por cada 4 puntos que la tirada supere a la Defensa del objetivo, otra ráfaga impacta. 1 ráfaga = 3 disparos.
Explosión (estrecha)	Media	-3 al Ataque; +2 al Daño; se usan 3 disparos.
Explosión (amplia)	Media	+1 al Ataque; se usan 3 disparos.
Golpe de gracia	Completa	El objetivo (indefenso) debe realizar una tirada de Fortaleza (DC10+daño hecho) o morir.
Fuego de cobertura	Completa	Ofrece un +4 a la Defensa de un solo aliado contra enemigos en tu línea de visión por un turno. se usan 5 disparos.
Desarmar	Media	Realiza una tirada enfrentada de ataque; si ganas, el objetivo queda desarmado.
Estratagema	Media	Realiza una tirada de "Engañar" opuesta a "Averiguar Intenciones" de tu oponente. Si se tiene éxito el elemento no añade el modificador de destreza a su Defensa en el próximo ataque.
Forcejear	Completa	Especial (Consulta el Manual Básico, página 370)
Recuperar	Completa	Si no eres el objetivo de ningún ataque este turno, puedes gastar un dado de acción al final del mismo para recuperar el resultado en puntos de vitalidad o 2 heridas.
Ráfaga	Completa	Designa un número de sectores adyacentes igual a la mitad de la munición restante del arma y realiza un ataque con un -2 por sector exceptuando el primero. Todos los sectores impactados reciben el mismo daño; se usan 2 disparos por sector.
Golpear objeto	Media	Especial (Consulta el Manual Básico, página 364)
Fuego de Supresión	Completa	Un objetivo en tu línea de visión sufre un -4 a las tiradas de ataque y habilidad este turno; se usan 5 disparos.
Provocar	Media	Realiza una tirada de "Engañar" opuesta a "Averiguar Intenciones" de tu oponente. Si se tiene éxito el objetivo debe atacar en su próxima acción.
Proyectar	Media	Realiza un ataque de toque en peleas; si impactas, realiza una tirada de Fuerza contra la Fuerza o Destreza del oponente; si tienes éxito, el oponente es derribado.
ACC. DE MOVIMIENTO	TIPO	EFFECTO
Movimiento estándar	Media	Mueve 1/3 por tu Velocidad en metros.
Cargar	Completa	+2 al Ataque; -2 a la Defensa durante 1 turno.
Correr	Completa	Mueve 4/3 por tu Velocidad en metros.
Defensa Total	Completa	+4 a la Defensa durante 1 turno.
Retirada	Completa	Mueve 2/3 por tu Velocidad en metros en dirección opuesta al combate.
ACCIONES DE INICIATIVA	TIPO	EFFECTO
Apuntar	Media	+1 al siguiente ataque.
Apoyar arma de fuego	Media	+2 al siguiente ataque.

PARA OTRAS ACCIONES MIRA EL MANUAL BÁSICO DE STARGATE SG:1. PÁGS. DE 362 A 377.

[illegible]

IDIOMA	NATIVO	IDIOMA	NATIVO
_____	Y	_____	Y
_____	Y	_____	Y
_____	Y	_____	Y
_____	Y	_____	Y
_____	Y	_____	Y