

PERSONAJES					PB LIBRES/ TOTALES:	HUMANIDAD
NOMBRE	PROCEDENCIA					ESTRÉS
JUGADOR	SEXO	EDAD	ALTURA	PESO		

ASPECTOS	DESTINO

[illegible]

	DIFICULTAD
-	-
5	Fácil
7	Trivial
9	Media
11	Desafiante
13	Difícil
15	Muy difícil
17	Asombrosa
19	Legendaria
21	Imposible

N. HABILIDAD	COSTE PD/NIVEL	COSTE TOTAL
No entrenada	-	-
0	3 (0)	0
1	2	2
2	4	6
3	6	12
4	8	20
5	10	30
6	12	42

EQUIPO TRANSPORTADO	ESTORBO

HABILIDADES	ENTRENADO	PD	NIVEL
Agilidad			
Arcos			
Armas Arrojadizas			
Armas a Una Mano			
Armas a Dos Manos			
Armas Cortas			
Armas Largas			
Armas Pesadas			
Atención			
Averiguar Intenciones			
Ciencia (Biología)			
Ciencia (Física)			
Ciencia (Geología)			
Ciencia (Ingeniería)			
Ciencia (Matemáticas)			
Ciencia (Medicina)			
Ciencia (Química)			
Comunicaciones			
Conducir Vehículos (Ligeros)			
Conocimiento (Arte)			
Conocimiento (Geografía)			
Conocimiento (Historia)			
Conocimiento (Leyes)			
Conocimiento (Lingüística)			
Conocimiento (Teología)			
Delito			
Demoliciones			
Disfraz			
Engañar			
Escalar			
Esquivar			
Etiqueta			
Instrucción			
Intimidar			
Lenguajes			
Liderazgo			
Mecánica			
Montar			
Nadar			
Navegación			
Oficio (especialidad)			
Pelea			
Persuadir			
Pilotar (especialidad)			
Primeros Auxilios			
Sigilo			
Supervivencia			
Vigor			
Voluntad			
(Hab. entrenadas - 10) × 3			Suma PD



NOMBRE

JUGADOR

INI

Agilidad+Atención-2

AC

Agilidad+Atención+2

ESQUIVAR

BD

Vigor/2+talentos

RD

Armadura+talentos

RD FATIGA

Armadura+tal.+Vigor/2

MOV

(Agilidad+Vigor+3)/3

MOV

×AC

Turno

×6

Minuto

×60

Hora

ESTORBO

Hasta Vigor × 2

Hasta Vigor × 4

(-1 a la acción)

Hasta Vigor × 6

(-2 a la acción)

Hasta Vigor × 8

(-3 a la acción)

Vigor

HERIDAS

Rasguño

Vigor+4

Herido

Vigor+1 (-1 a la acción)

Gravemente herido

(Vigor+2)/2 (-2 a la acción)

Incapacitado

(Vigor+4)/4 (-3 a la acción)

Moribundo

(Vigor+8)/8 (no actúa)

Voluntad

FATIGA

Fatigado

Voluntad+4

Aturdido

Voluntad+1 (-1 a la acción)

Gravemente aturdido

(Voluntad+2)/2 (-2 a la acción)

Incapacitado

(Voluntad+4)/4 (-3 a la acción)

Exhausto

(Voluntad+8)/8 (no actúa)

ARMA

HABILIDAD

DAÑO

ALCANCE

CDF

FIABILIDAD

ESTORBO

AC RECARGA

MUNICIÓN

NOTAS

MUNICIÓN CARGADA

Alcance mínimo: dificultad 9. A menos de esos metros, armas cortas: dif. -1 (8), armas arrojadas/armas largas: dif. +1 (10), arcs/armas pesadas: dif. +2 (11).

Alcance efectivo (entre alcance mínimo y efectivo): dificultad 9.

Alcance máximo (entre alcance efectivo y máximo): dificultad 15 y daño -2 (mínimo 1).

MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

AC

MANIOBRAS CUERPO A CUERPO

AC

MANIOBRAS A DISTANCIA

AC

Atravesar una ventana

5 Agarrón

4 Amartillar

2

Levantarse

2 Asfixiar

4 Apuntar, apuntar a una parte del cuerpo

2

Arrastrarse el MOV

3 Atacar (Armas a Una Mano)

3 Bombear

3

Desplazarse el MOV

1 Atacar (Armas a Dos Manos)

4 Disparar arcs

3

Dirigir montura

3 Cargar

Var. Disparar armas cortas

3

Escalar el MOV

3 Desarmar

3 Disparar armas largas

3

Esquivar

1 Escapar

4 Disparar armas pesadas

4

Ponerse a cubierto

1 Fintar

1 Lanzar

2

Nadar la mitad del MOV

1 Parar con o sin arma

2 Ráfaga corta

4

Reconocimiento

1 Patada

3 Ráfaga media

5

Retroceder el MOV

3 Presa

4 Ráfaga larga

6

Entrar/salir de cobertura

1 Puñetazo

2 Usar el cerrojo

4

Saltar

2

MANIOBRAS ESPECIALES CUERPO A CUERPO

AC

Usar la palanca

3

Tirarse al suelo, arrodillarse

1 Ataque doble

5

MANIOBRAS ESPECIALES A DISTANCIA

AC

MANIOBRAS VARIAS

AC

Bloqueo

3

Disparo en el aire

Var.

Acción mental

3 Carga con montura

Var. Disparo simultáneo

5

Abrir una puerta

2 Golpe en el aire

Var. Esquivar disparos

1

Coger un objeto del suelo

3 Proyectar

4 Moverse y disparar

Var.

Desenfundar, sacar un objeto

2 Sentidos de combate

1 Puntería certera

3

Guardar o rebuscar un objeto

3 Usar la fuerza de otro

5

Sentidos de combate

1

CDF

NOTAS

AB Requiere bombear (3 AC) antes de disparar.

AS Requiere amartillar (2 AC) antes de disparar.

C Requiere usar el cerrojo (4 AC) antes de disparar.

DA Cantidad de disparos que se pueden hacer en un turno. Cada uno es una maniobra de ataque distinta.

P Requiere usar la palanca (3 AC) antes de disparar.

CDF

MODIFICADOR AL ATAQUE

MODIFICADOR AL DAÑO

AC

2-4R

-1

+2

4

6-15A

0

+2

5

16-20A

+1

+3

6



Maniobras de ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona un -1 acumulativo.



Maniobras de defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona un -1 acumulativo.



Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Artista Marcial.



Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Jinete Montado, y otra menos si se tiene Combatiente Montado.



Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Amartillado Rápido.



Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Carabinero.