

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN

LUGAR DE RESIDENCIA

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Edad Altura Peso

Sexo C. ojos C. pelo

Especie

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Fortaleza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Constitución	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Destreza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Rapidez	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Inteligencia	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sabiduría	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Atractivo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Carisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Percepción	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Voluntad	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PROTECCIÓN

Descripción

Pro.

Loc.

<input type="text"/>	Cabeza	1-2
<input type="text"/>	Tronco	3-12
<input type="text"/>	Brazo I.	13-14
<input type="text"/>	Brazo D.	15-16
<input type="text"/>	Pierna I.	17-18
<input type="text"/>	Pierna D.	19-20

BOCETO DEL PERSONAJE

MODIFICADORES

EM FM

Reacción

Modificador Reacción

ESTABILIDAD MENTAL

NOTAS REACCIÓN

ESTADO FÍSICO

HERIDAS				TENSIÓN Y ATURDIMIENTO			
Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A	Nvl	Ten	At	Mod A
1	Leve	<input type="text"/>	-1	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-1
2	Moderada	<input type="text"/>	-3	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-2
3	Seria	<input type="text"/>	-6	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-3
4	Grave	<input type="text"/>	-10	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-4
5	Mortal	<input type="text"/>	-15	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-5
				6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
				7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
				8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
				9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
				10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

ESTADO FÍSICO

HABILIDADES

Descripción	1	2	3	4	Descripción	1	2	3	4	Descripción	1	2	3	4
Conocimiento del lugar					SAB									
Cultura general					SAB									
Idioma hablado ()					SAB									
Lectura y escritura ()					SAB									
Idioma hablado ()					SAB									
Lectura y escritura ()					SAB									
Supervivencia en base					I/P									

RED ENCION

ARMAMENTO

Descripción	Reacción			Alcance	Penetración	Daño	Munición Ráfaga	Nvl chequeo		
	1	2	3					1	2	3

TRASFONDOS

Descripción	Nivel	Notas

DATOS DEL PERSONAJE

Historia del Personaje

Personalidad

Experiencia

EQUIPO

Descripción	Peso	Descripción	Peso

Créditos Solares

NOTAS

REDENCIÓN

NOMBRE DEL PERSONAJE

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DE LA CAMPAÑA

ARMA 1

Descripción	Reacción	Alcance	Penet. (Daño)	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo
Cargador 1 (40 proy)	Cargador 2 (40 proy)	Cargador 3 (40 proy)	Cargador 4 (40 proy)			

ARMA 2

Descripción	Reacción	Alcance	Penet. (Daño)	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo
Cargador 1 (40 proy)	Cargador 2 (40 proy)	Cargador 3 (40 proy)	Cargador 4 (40 proy)			

ARMA 3

Descripción	Reacción	Alcance	Penet. (Daño)	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo
Cargador 1 (40 proy)	Cargador 2 (40 proy)	Cargador 3 (40 proy)	Cargador 4 (40 proy)			

ARMA 4

Descripción	Reacción	Alcance	Penet. (Daño)	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo
Cargador 1 (100 proy)	Cargador 2 (100 proy)	Cargador 3 (100 proy)	Cargador 4 (100 proy)			

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

TURNO 1

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

TURNO 2

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

TURNO 3

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

TURNO 4

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

REDENCIÓN

NOMBRE DE LA CAMPAÑA _____

SESIÓN _____

FECHA _____

CONTROL

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

Acción

Resultado

Experiencia

CONTROL

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

Acción

Resultado

Experiencia

CONTROL

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

Acción

Resultado

Experiencia

NOTAS

--

REDENCIÓN

TIPO DE VEHÍCULO _____

DESCRIPCIÓN _____

DATOS DEL VEHÍCULO

Altura _____

Anchura _____

Peso _____

Color _____

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Aceleración	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Maniobrabilidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FMV	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Autonomía	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Soporte vital	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Carga	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tripulación	<input type="text"/>	NA
Estructura	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Blindaje	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IA	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DAÑO

Nvl	Descripc.	Nvl D	ModA
<input type="text"/>	Leve	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Moderado	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Serio	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Grave	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Destrucción	<input type="text"/>	<input type="text"/>

NOTAS AL DAÑO

ESPECIAL

ARMAMENTO

Descripción	Reacción	Alcance	Penetración	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

Las Hojas de Juego aquí presentadas que se introducen con ánimo de ayudar en el desarrollo de la partida, no es indispensable una Hoja de control de munición, ni una Hoja de control de Experiencia, ni una Hoja de control de Iniciativa. La Hoja de control de Experiencia ayudará al Director de Juego a recordar situaciones y llevar un cierto control de aquello por lo que los Jugadores merecen recibir Experiencia para sus Personajes. La Hoja de Iniciativa facilita una guía de cómo ir apuntando los diferentes Momentos de Acción para llevar la Iniciativa de forma más ágil, evidentemente cualquier papel en blanco puede realizar la misma función, se introducen estas Hojas únicamente como guía y ayuda, su uso no es indispensable.