

PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE

ESPECIE

PROFESIÓN

ESPECIALIZACIONES

DOMINIO DE LA FUERZA

JUGADOR

PROTECCIÓN

HERIDAS

TENSIÓN

DEFENSA

UMBRAL

ACTUALES

UMBRAL

ACTUAL

A DISTANCIA

CUERPO A CUERPO

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA

AGILIDAD

INTELECTO

ASTUCIA

VOLUNTAD

PRESENCIA

HABILIDADES

HABILIDADES GENERALES

¿PROFESIONAL?

RANGO

Actividad criminal (Ast)	<input type="checkbox"/>		
Aguante (For)	<input type="checkbox"/>		
Alerta (Vol)	<input type="checkbox"/>		
Astronavegación (Int)	<input type="checkbox"/>		
Atletismo (For)	<input type="checkbox"/>		
Callejeo (Ast)	<input type="checkbox"/>		
Carisma (Pre)	<input type="checkbox"/>		
Coacción (Vol)	<input type="checkbox"/>		
Computadoras (Int)	<input type="checkbox"/>		
Coordinación (Agi)	<input type="checkbox"/>		
Disciplina (Vol)	<input type="checkbox"/>		
Engaño (Ast)	<input type="checkbox"/>		
Frialdad (Pre)	<input type="checkbox"/>		
Liderazgo (Pre)	<input type="checkbox"/>		
Mecánica (Int)	<input type="checkbox"/>		
Medicina (Int)	<input type="checkbox"/>		
Negociación (Pre)	<input type="checkbox"/>		
Percepción (Ast)	<input type="checkbox"/>		
Pilotar vehículo espacial (Agi)	<input type="checkbox"/>		
Pilotar vehículo planetario (Agi)	<input type="checkbox"/>		
Sigilo (Agi)	<input type="checkbox"/>		
Supervivencia (Ast)	<input type="checkbox"/>		

HABILIDADES DE COMBATE

¿PROFESIONAL?

RANGO

Armas a distancia ligeras (Agi)	<input type="checkbox"/>		
Armas a distancia pesadas (Agi)	<input type="checkbox"/>		
Armas cuerpo a cuerpo (For)	<input type="checkbox"/>		
Artillería (Agi)	<input type="checkbox"/>		
Pelea (For)	<input type="checkbox"/>		
Sable de luz (For)	<input type="checkbox"/>		

HABILIDADES DE CONOCIMIENTO

Bajos fondos (Int)	<input type="checkbox"/>		
Borde Exterior (Int)	<input type="checkbox"/>		
Educación (Int)	<input type="checkbox"/>		
Estrategia militar (Int)	<input type="checkbox"/>		
Mundos del Núcleo (Int)	<input type="checkbox"/>		
Saber arcaico (Int)	<input type="checkbox"/>		
Xenología (Int)	<input type="checkbox"/>		

TÉCNICAS DE SABLE DE LUZ

Forma I: Shii-Cho (For)	<input type="checkbox"/>		
Forma II: Makashi (Pre)	<input type="checkbox"/>		
Forma III: Soresu (Int)	<input type="checkbox"/>		
Forma IV: Ataru (Agi)	<input type="checkbox"/>		
Forma V: Shien y Djem So (Ast)	<input type="checkbox"/>		
Forma VI: Niman (Vol)	<input type="checkbox"/>		

ARMAS

ARMA

HABILIDAD

DAÑO

ALCANCE

CRÍTICO

ESPECIAL

HOJA DE PERSONAJE

PE TOTALES

PE DISPONIBLES

STAR WARS
JUEGO DE ROL

o
bien

o bien

o bien

Recuperar 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez).

Añadir a la tirada de habilidad del siguiente personaje activo aliado.

Advertir un detalle importante en el conflicto actual, como el panel de control de una compuerta.

Activar una propiedad de un arma, o infligir una herida crítica si se realiza un ataque con éxito y el daño causado supera la Protección del objetivo (el coste en puede variar).

Realizar una maniobra gratuita inmediatamente. No permite superar el límite de 2 maniobras por turno.

Añadir a la próxima tirada del personaje objetivo.

Añadir a la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo).

Anular las bonificaciones defensivas del enemigo (Como una cobertura, un equipo o una maniobra de ponerse en guardia) hasta el final del asalto.

Ignorar penalizaciones causadas por entorno (como gravedad cero) hasta el final de tu siguiente turno.

Añadir a los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia dirigidos contra ti hasta el final de tu siguiente turno.

Obligar al objetivo a soltar el arma que empuña.

Incrementar la dificultad de la próxima tirada del personaje objetivo.

Incrementar la próxima tirada de cualquier de cualquier aliado (incluido el personaje activo).

Hacer algo vital para invertir las tornas del combate, como disparar a los controles de una compuerta cercana para cerrarla.

Al infligir daño a un objetivo, el ataque destruye un objeto que está usando. Por ejemplo, podría reventar su bláster.

MOTIVACIONES

TIPO: _____

TIPO: _____

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

SEXO: _____

EDAD: _____

ESTATURA: _____

COMPLEXIÓN: _____

PELO: _____

OJOS: _____

RASGOS DESTACADOS: _____

TIPO: _____

TIPO: _____

MAGNITUD: _____

MAGNITUD: _____

RANGO DE CONTRIBUCIÓN AL GRUPO: _____

MORALIDAD

FORTALEZA EMOCIONAL: _____

CONFLICTO: _____

DEBILIDAD EMOCIONAL: _____

MORALIDAD: _____

CRÉDITOS:

INVENTARIO

HERIDAS CRÍTICAS

ARMAS Y BLINDAJE

IMPEDIMENTO

EQUIPO PERSONAL

IMPEDIMENTO

GRAVEDAD:

EFECTO:

IMPEDIMENTO TRANSPORTADO: _____

UMBRAL DE IMPEDIMENTO: _____

TALENTOS Y APTITUDES ESPECIALES

NOMBRE

RANGO

RESUMEN DEL EFECTO

PODER DE LA FUERZA: _____

PODER DE LA FUERZA: _____

PODER DE LA FUERZA: _____

BASE DE OPERACIONES

UBICACIÓN

DESCRIPCIÓN

CONTACTOS DEL GRUPO

OBLIGACIÓN DEL GRUPO

VALOR DE OBLIGACIÓN JUGADOR/PERSONAJE TIPO DE OBLIGACIÓN DESCRIPCIÓN LISTA DE MOTIVACIONES

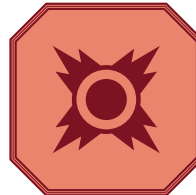
PERTENENCIAS DEL GRUPO

RECURSOS DEL GRUPO

LADO LUMINOSO

RESERVA DE DESTINO

LADO OSCURO



NOMBRE DE LA NAVE

MODELO

ENSAMBLAJES

CAPACIDAD DE IMPEDIMENTO

TRIPULACIÓN

PASAJEROS

AUTONOMÍA

HIPERIMPULSOR

ALCANCE DE LOS SENSORES

CARACTERÍSTICA

SILUETA

VELOCIDAD

MANEJO

BLINDAJE

DAÑOS EN EL CASCO

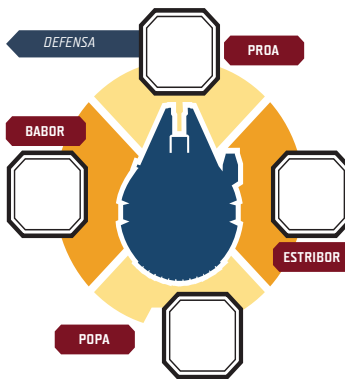
TENSIÓN DE SISTEMAS

UMBRAL

ACTUALES

UMBRAL

ACTUAL



BODEGA DE CARGA

ARMAS

ARMA SECTOR DE TIRO DAÑO ALCANCE CRÍTICO ESPECIAL

ACCESORIOS

NOMBRE ENSAMBLAJES OCUPADOS MODIFICADORES BÁSICOS MODIFICACIONES