

NOMBRE DEL PERSONAJE \_\_\_\_\_ JUGADOR \_\_\_\_\_  
PROFESIÓN \_\_\_\_\_ RAZA \_\_\_\_\_ VIRTUD \_\_\_\_\_ DEFECTO \_\_\_\_\_  
SEXO \_\_\_\_\_ EDAD \_\_\_\_\_ ALTURA (cm) \_\_\_\_\_ PESO (kg) \_\_\_\_\_ COLOR OJOS \_\_\_\_\_ COLOR PELO \_\_\_\_\_ COLOR PIEL \_\_\_\_\_



### Atributos

Fuerza	<input type="text"/>	oooo
Agilidad	<input type="text"/>	oooo
Tenacidad	<input type="text"/>	oooo
Intelecto	<input type="text"/>	oooo
Presencia	<input type="text"/>	oooo
Percepción	<input type="text"/>	oooo

### Cualidades

Ventajas	Desventajas
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

### Habilidades

Puntos de drama   

Habilidades generales			
Arcanotecnología (Int)•	ooooo	Historia (Int)	ooooo
Armero (Int)	ooooo	Hobby (Variable)	ooooo
Artillería (Int)	ooooo	Ingeniería (Int)•	ooooo
Artista (Per)	ooooo	Ingeniero arcanotécnico (Int)•	ooooo
Atletismo (Variable)	ooooo	Interpretar (Pre)	ooooo
Burocracia (Int)	ooooo	Intimidar (Pre)	ooooo
Callejeo (Int)	ooooo	Investigar (Per)	ooooo
Ciencia: Física (Int)•	ooooo	Latrocinio (Int)	ooooo
Ciencia: Tierra (Int)•	ooooo	Lenguaje (Int)_____	ooooo
Ciencia: Vida (Int)•	ooooo	Lenguaje (Int)_____	ooooo
Comunicaciones (Int)	ooooo	Lenguaje (Int)_____	ooooo
Confundir (Pre)	ooooo	Medicina (Int)•	ooooo
Conocimiento regional (Int)	ooooo	Negocios (Int)	ooooo
Crimen (Agi)	ooooo	Observación (Per)	ooooo
Cultura (Int)	ooooo	Ocultismo (Int)	ooooo
Demoliciones (Int)	ooooo	Ordenadores (Int)	ooooo
Educación (Int)	ooooo	Parapsicología <sup>VM</sup> (Int)•	ooooo
Gramática (Int)	ooooo	Persuadir (Pre)	ooooo
		Pilotar (Agi)	ooooo
		Procedimiento policial (Int)	ooooo
		Savoir-Faire (Pre)	ooooo
		Seguridad (Int)	ooooo
		Seducción (Pre)	ooooo
		Sigilo (Agi)	ooooo
		Supervivencia (Ten)	ooooo
		Tasación (Per)	ooooo
		Técnico (Int)•	ooooo
		Trivialidades (Int)	ooooo
		Vigilancia (Int)	ooooo
		_____	ooooo
		_____	ooooo
		<b>Habilidades de combate</b>	
		Armas arrojadas (Agi)	ooooo
		Armas de apoyo (Per)	ooooo
		Esquivar (Agi)	ooooo
		Lucha (Agi)	ooooo
		Lucha armada (Agi)	ooooo
		Tirador (Per)	ooooo

### Especializaciones

_____	oo
_____	oo
_____	oo
_____	oo
_____	oo
_____	oo
_____	oo
_____	oo
_____	oo
_____	oo

### Pilotaje/Regiones

(p) _____
(p) _____
(p) _____
(p) _____
(p) _____
(r) _____
(r) _____
(r) _____
(r) _____
(r) _____

### Armas

Nombre	Daño	Alcance	Disparos	Munición
_____	<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"/>

Modificador de Fuerza

### Armadura

Nombre y tipo	Traumas	Proyectiles
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Acciones**  
(AGILIDAD + PERCEPCIÓN) / 2 = 1-6: 1acc.; 7-8: 2acc.; 9-10: 3acc.

**Reflejos**  
(AGILIDAD + PERCEPCIÓN + INTELLECTO) / 3

**Movimiento**  
(AGILIDAD + FUERZA) / 2     hrmh     mpt     mpt

**Vitalidad**  
(FUERZA + TENACIDAD) / 2 + 5

**Orgón**  
(INTELLECTO + TENACIDAD) / 2 + 5

**Locura**  
TRASTORNOS

**Experiencia**

Heridas	
Superficial	<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"/>
Ligera	Sin efectos <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"/>
Media	-1 a las tiradas <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"/>
Grave	-3 a las tiradas; mitad Movimiento; máximo 2 acciones; mitad Armadura <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"/>
Mortal	-6 a las tiradas; arrastrarse; máximo 1 acción; sin Armadura <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"/> Inconsciente y moribundo

Concepto		Velocidad		
MODELO DEL MECH		kmh	mpt (rap)	mpt (len)
APODO DEL PILOTO	APODO DEL MECH	Terrestre		
TAMAÑO	ALTURA (m)	Aire / Agua		
		Salto		
		Código aceleración		



### Atributos Mech

		Valor del Per.	Mod. del Mech	Total
Control de respuesta	Agilidad			
Sensores	Percepción			
Sistemas multitarea	Acciones			
Sistemas de alarma	Reflejos			

  

		Valor del Mech	Mod. de Fuerza
Armazón	Fuerza		

### Armamento

#	Armas de corto alcance	Alcance	Daño	Daño total	Código FS
	Puñetazo	-	-1/0/+1		Cr
	Astas	-	+1/+2/+3		Cr
	Espada hiperafilada	-	+1/+2/+3		Cr
	Garras hiperafiladas	-	+0/+1/+2		Cr
	Espolón hiperafilado	10/20/30	+0/+1/+2		Cr
	Mandíbulas o dientes	-	+1/+2/+3		Cr
	Tenazas	-	+1/+2/+3		Cr
	Cola - Maza	-	+1/+2/+3		G
	Cola - Aguijón	-	+1/+2/+3		G
	Cola - Aprensible	-	0/0/+1		M
	Funda de tentáculos	-	0/0/+1		M
	Lengua - Enredar	-	0/0/+1		M
	Lengua - Penetrante	-	0/+1/+2		G

### Sistemas de Sensores

Tipo	Alcance	Modo	Código FS
<input checked="" type="checkbox"/> Altavoces	n/a	n/a	M
<input type="checkbox"/> Audio amplificado	Auditivo	Pasivo, 360	M
<input type="checkbox"/> Escáner	100 m	Activo, Dirigido	M
<input type="checkbox"/> Fijar objetivo	Visión	Activo, Dirigido	G
<input checked="" type="checkbox"/> Focos	100 m	Activo, Dirigido	M
<input type="checkbox"/> Largo alcance	n/a	n/a	n/a
<input type="checkbox"/> Sónar	1 km	Pasivo, 360	M
<input type="checkbox"/> Radar/IFF	10 km	Pasivo, 360	G
<input type="checkbox"/> Rayos X	50 m	Activo, Dirigido	M
<input type="checkbox"/> Visión nocturna	Visión	Activo, Dirigido	G
<input type="checkbox"/> Visión térmica	100 m	Activo, Dirigido	M
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

#	Proyectiles	Alcance	Daño	Disparos	Turnos	Código FS
	Cañón de descarga	30/200/1500	+4/+6/+8	1/2	Infinitos	M
	Lanzallamas	5/15/30	+1/+2/+3	2	20	M

Turnos:

	Cañón láser	30/200/1500	+1/+2/+3	3	Infinitos	Cr
	Cañón de plasma	15/100/750	+2/+3/+4	2	Infinitos	G
	Cañón tormenta	25/50/200	+1/+2/+3	1/2	Infinitos	M

### Sistemas de Apoyo

Tipo	Código FS	Tipo	Código FS
<input type="checkbox"/> Cápsula de soporte vital	n/a	<input type="checkbox"/> Sistema de camuflaje	M
<input checked="" type="checkbox"/> Compartimiento de carga	G	<input type="checkbox"/> Sistema de eyección	n/a
<input type="checkbox"/> ECM	M	<input checked="" type="checkbox"/> Sistema de seguridad	M
<input checked="" type="checkbox"/> IAL	Cr	<input type="checkbox"/> Sistema hermético	G
<input type="checkbox"/> Manipuladores	G	<input checked="" type="checkbox"/> Sistemas de comunicación	Cr
<input checked="" type="checkbox"/> NavComp	G	<input type="checkbox"/> Sistemas de gravedad O	Cr
<input type="checkbox"/> Refuerzo para inmersión	Cr	<input type="checkbox"/> Soporte vital	Cr
<input type="checkbox"/> Resistencia al calor	Cr	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Resistencia al frío	Cr	<input type="checkbox"/>	

#	Artillería	Alcance	Daño	Disparos	Turnos	Código FS
	Bomba de gravedad	25/50/200	+4/+6/+8	1	1 (esp.)	G
	Misil largo alcance	3 km	+10	1	Afuste	G

Pequeño:  Mediano:  Grande/Titánico:

	Vaina de cohetes	15/200/250	+1 cada uno	1 ó salva	10 ó 20	M
--	------------------	------------	-------------	-----------	---------	---

Turnos:

### Sistemas de Movimiento

Tipo	Código FS	Tipo	Código FS
<input type="checkbox"/> Aerotransportable	G	<input type="checkbox"/> Vainas de salto	G
<input type="checkbox"/> Flotabilidad	Cr	<input type="checkbox"/> Velocidad mejorada	G
<input type="checkbox"/> Ganchos	Cr	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Vainas-A	G	<input type="checkbox"/>	

#	Especiales	Alcance	Daño	Disparos	Turnos	Código FS
	Pulverizador ácido	1/5/15	+1/+2/+3	1/X	10/15/20	G
	Cañón AP	30/75/200	+4/+6/+8	3 ó A	Cientos	G
	Contra medidas	n/a	Especial	1	2/5/10	M

Turnos:

	Proyector de niebla	10 de radio	Oscurecer	1	Infinitos	M
	Rayo nulificador	5/15/30	+4/+6/+8	1	Infinitos	M

### Daños Integridad

	Daño	SCD	Regeneración	Armadura	Efectos
Cosmético					Ninguno
Ligero					-1 a todas las tiradas
Medio					-3 a las tiradas, mitad mov., máx. 2 acciones, SCD/Regeneración/Armadura mitad (fracciones abajo)
Grave					-6 a las tiradas, mov. reducido, máx. 1 acción, SCD un cuarto, Regeneración mitad, Armadura anulada, piloto recibe la mitad de daño recibido a escala de Vitalidad
Crítico					Caido, casi sin movimiento, sin SCD, Regeneración a un cuarto, Armadura anulada, piloto recibe la totalidad de daño recibido a escala de Vitalidad