

Nombre:	Jugador:	Raza:
Edad:	Altura:	Peso:
Apariencia:		

Legendario +7	24 PD
Legendario +6	24 PD
Legendario +5	16 PD
Asombroso +4	12 PD
Excelente +3	8 PD
Grande +2	4 PD
Buena +1	2 PD
Normal 0	1 PD
Mediocre -1	1 PD
Pobre -2	1 PD
Terrible -3	1 PD
Abismal -4	Coste en PD

Fuerza FUE	FO Base	FD
Destreza DES	INI	FD (Escudos)
Constitución CON	AC	Reg. Escudos
Inteligencia INT	MOV	Puntos Fudge
Voluntad VOL	Esquiva	Contadores de Fatiga
Percepción PER		

0000	000	00	00	00
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado
Rastreo de Combate				
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado
0000	000	00	00	00

Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psiónicos	3

Maniobra (en cursiva) Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

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

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

