

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Nombre: Nicholas Brady

Jugador: Humana

Raza: Humana

Edad: 38 años

Altura: 1.73 m

Peso: 63 kg

Apariencia: Mirada inteligente e inquisitiva. Pelo corto y facciones marcadas.

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Normal (0)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Grande (+2)
Voluntad	VOL	Normal (0)
Percepción	PER	Normal (0)

Contadores de Fatiga	
Humanidad	60 /
Puntos Fudge	3
Riqueza	Normal (0)



Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+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	
Abismal	-4	

Coste en PD

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-2 (-2)	Mediocre (-1)	Etiqueta (Bajos Fondos)	VOL-2 (-2)	-2
Arcos	DES-2 (-2)	-2	Etiqueta (Burocracia y Admin.)	VOL-2 (-2)	Normal (0)
Armas Arrojadizas	DES-2 (-2)	-2	Etiqueta (Comunidad Científica)	VOL-2 (-2)	Bueno (+1)
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-2 (-2)	-2	Etiqueta (Círculos Literarios)	VOL-2 (-2)	-2
Armas Montadas /NT	PER-2 (-2)	-2	Etiqueta (Fuerzas del Orden)	VOL-2 (-2)	-2
Armas Pesadas /NT	DES-2 (-2)	-2	Etiqueta (Ricos y Poderosos)	VOL-2 (-2)	-2
Atención	PER-2 (-2)	Normal (0)	Ingeniería /NT	INT-2 (0)	Grande (+2)
Averiguar Intenciones	PER-2 (-2)	Normal (0)	Instrucción	VOL-2 (-2)	-2
Ciencia (Biología) /NT 1	INT-2 (0)	0	Intimidar	VOL-2 (-2)	-2
Ciencia (Física) /NT 1	INT-2 (0)	Bueno (+1)	Lenguajes	INT-2 (0)	0
Ciencia (Forense) /NT 1	INT-2 (0)	0	Liderazgo	VOL-2 (-2)	-2
Ciencia (Genética) /NT 1	INT-2 (0)	0	Mecánica /NT	INT-2 (0)	0
Ciencia (Informática) /NT 1	INT-2 (0)	Bueno (+1)	Montar (Caballo)	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Matemáticas) /NT 1	INT-2 (0)	Bueno (+1)	Nadar	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Medicina) /NT 1	INT-2 (0)	0	Navegación /NT	INT-2 (-2)	0
Ciencia (Química) /NT 1	INT-2 (0)	0	Observador /NT	PER-2 (-2)	-2
Ciencia (Robótica) /NT 1	INT-2 (0)	0	Pelea	FUE-2 (-2)	Mediocre (-1)
Ciencia (Xenología) /NT 1	INT-2 (0)	0	Persuadir	VOL-2 (-2)	Normal (0)
Computadora /NT	INT-2 (0)	Bueno (+1)	Pilotar (Aeronave) /NT 1	DES-2 (-2)	-2
Comunicaciones /NT	INT-2 (0)	Bueno (+1)	Pilotar (Barcos) /NT 1	DES-2 (-2)	-2
Conducir Vehículo (Ruedas)/NT 1	DES-2 (-2)	-2	Pistola/NT	DES-2 (-2)	-2
Conducir Vehículo (Orugas)/NT 1	DES-2 (-2)	-2	Primeros Auxilios /NT	INT-2 (0)	Bueno (+1)
Conocimiento (Antrop.) /NT 1	INT-2 (0)	Bueno (+1)	Rifle /NT	DES-2 (-2)	-2
Conocimiento (Arte) /NT 1	INT-2 (0)	0	Sensores /NT	INT-2 (0)	Bueno (+1)
Conocimiento (Historia) /NT 1	INT-2 (0)	0	Sigilo	DES-2 (-2)	-2
Conocimiento (Leyes) /NT 1	INT-2 (0)	0	Supervivencia (Bosques)	PER-2 (-2)	-2
Conocimiento (Linguística) /NT 1	INT-2 (0)	0	Supervivencia (Ciudades)	PER-2 (-2)	Normal (0)
Conocimiento (Psicología) /NT 1	INT-2 (0)	Bueno (+1)	Supervivencia (Desiertos)	PER-2 (-2)	-2
Conocimiento (Sociología) /NT 1	INT-2 (0)	0	Supervivencia (Junglas)	PER-2 (-2)	-2
Conocimiento (Teología)	INT-2 (0)	0	Supervivencia (Llanuras)	PER-2 (-2)	-2
Delito	VOL-2 (-2)	-2	Supervivencia (Mares y Oc.)	PER-2 (-2)	-2
Demoliciones /NT	PER-2 (-2)	-2	Supervivencia (Montañas)	PER-2 (-2)	-2
Disfraz	PER-2 (-2)	-2	Supervivencia (Pantanos)	PER-2 (-2)	-2
Electrónica /NT	INT-2 (0)	Bueno (+1)	Supervivencia (Rios y Playas)	PER-2 (-2)	Normal (0)
Escalar	FUE-2 (-2)	-2	Supervivencia (Zonas Árticas)	PER-2 (-2)	-2
Esquivar	DES-2 (-2)	Normal (0)	Vigor	CON-2 (-2)	Normal (0)

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Nombre: Rick Deckard

Jugador:

Raza: Humana

Edad: 32 años

Altura: 1.85m

Peso: 70 kg

Apariencia: Harrison Ford con gabardina.

Fuerza	FUE	Bueno (+1)
Destreza	DES	Bueno (+1)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Normal (0)
Voluntad	VOL	Bueno (+1)
Percepción	PER	Normal (0)

Contadores de Fatiga	
Humanidad	70 /
Puntos Fudge	3
Riqueza	Mediocre (-1)



Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+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	
Abismal	-4	

Coste en PD

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-2 (-1)	Bueno (+1)	Etiqueta (Bajos Fondos)	VOL-2 (-1)	Normal (0)
Arcos	DES-2 (-1)	-1	Etiqueta (Burocracia y Admin.)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Arrojadizas	DES-2 (-1)	-1	Etiqueta (Comunidad Científica)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-2 (-1)	Normal (0)	Etiqueta (Círculos Literarios)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Montadas /NT	PER-2 (-2)	-2	Etiqueta (Fuerzas del Orden)	VOL-2 (-1)	Bueno (+1)
Armas Pesadas /NT	DES-2 (-1)	-1	Etiqueta (Ricos y Poderosos)	VOL-2 (-1)	-1
Atención	PER-2 (-2)	Normal (0)	Ingeniería /NT	INT-2 (-2)	-2
Averiguar Intenciones	PER-2 (-2)	Normal (0)	Instrucción	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Biología) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Intimidar	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Física) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Lenguajes	INT-2 (-2)	-2
Ciencia (Forense) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Liderazgo	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Genética) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Mecánica /NT	INT-2 (-2)	-2
Ciencia (Informática) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Montar (Caballo)	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Matemáticas) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Nadar	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Medicina) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Navegación /NT	INT-2 (-2)	-2
Ciencia (Química) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Observador /NT	PER-2 (-2)	-2
Ciencia (Robótica) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Pelea	FUE-2 (-1)	Bueno (+1)
Ciencia (Xenología) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Persuadir	VOL-2 (-1)	Normal (0)
Computadora /NT	INT-2 (-2)	-2	Pilotar (Aeronave) /NT 1	DES-2 (-1)	-1
Comunicaciones /NT	INT-2 (-2)	-2	Pilotar (Barcos) /NT 1	DES-2 (-1)	-1
Conducir Vehículo (Ruedas)/NT 1	DES-2 (-1)	Bueno (+1)	Pistola/NT	DES-2 (-1)	Grande (+2)
Conducir Vehículo (Orugas)/NT 1	DES-2 (-1)	-1	Primeros Auxilios /NT	INT-2 (-2)	Mediocre (-1)
Conocimiento (Antrop.) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Rifle /NT	DES-2 (-1)	-1
Conocimiento (Arte) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Sensores /NT	INT-2 (-2)	-2
Conocimiento (Historia) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Sigilo	DES-2 (-1)	Normal (0)
Conocimiento (Leyes) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Bosques)	PER-2 (-2)	Normal (0)
Conocimiento (Linguística) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Ciudades)	PER-2 (-2)	Normal (0)
Conocimiento (Psicología) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Desiertos)	PER-2 (-2)	-2
Conocimiento (Sociología) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Junglas)	PER-2 (-2)	-2
Conocimiento (Teología)	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Llanuras)	PER-2 (-2)	-2
Delito	VOL-2 (-1)	Bueno (+1)	Supervivencia (Mares y Oc.)	PER-2 (-2)	-2
Demoliciones /NT	PER-2 (-2)	-2	Supervivencia (Montañas)	PER-2 (-2)	-2
Disfraz	PER-2 (-2)	-2	Supervivencia (Pantanos)	PER-2 (-2)	-2
Electrónica /NT	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Rios y Playas)	PER-2 (-2)	-2
Escalar	FUE-2 (-1)	-1	Supervivencia (Zonas Árticas)	PER-2 (-2)	-2
Esquivar	DES-2 (-1)	-1	Vigor	CON-2 (-2)	Normal (0)

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Dones	Efecto	Equipo Transportado
Rapidez	+3 AC	Pistola (en cinturón) + dos cargadores (12 balas) de repuesto
		Revolver (oculto en el pecho) + 18 balas de repuesto
		Tabaco y Mechero
Limitaciones	Efecto	Linterna
		Esposas (1 juego)
		Gabardina Reforzada (FD 2)
Limitaciones Clave		
Honesto	"Perdona, amigo, pero eso no sería justo"	

	0000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	0	0

FO Base	+1
FD con Armadura	2
INI	+1
MOV	6
AC	9

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
Puñetazo	Bueno (+1)	+2	-	-	-	-	-	2 AC
Patada	Bueno (+1)	+3	-	-	-	-	-	3AC
Pistola SemiA	Grande (+2)	+3	75 (Grande)	4S	-	-	9 mm (12 balas) 2 cargadores de repuesto	
Revolver	Grande (+2)	+4	60 (Grande)	2S	-	-	11 mm (6 balas) Recargar cuesta 3AC/bala	

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

\$ 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.

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Nombre: Hawthorne Abendsen **Jugador:** **Raza:** Humana

Edad: 48 años **Altura:** 1.77 m **Peso:** 65 kg

Apariencia: Perilla, mentón grande, ojos inteligentes y aspecto algo descuidado, aunque casi de manera casual, como intencionada.

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Normal (0)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Bueno (+1)
Voluntad	VOL	Bueno (+1)
Percepción	PER	Normal (0)

Contadores de Fatiga

Humanidad 70 /

Puntos Fudge 3

Riqueza Bueno (+1)



Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+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	
Abismal	-4	

Coste en PD

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-2 (-2)	Mediocre (-1)	Etiqueta (Bajos Fondos)	VOL-2 (-1)	-1
Arcos	DES-2 (-2)	-2	Etiqueta (Burocracia y Admin.)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Arrojadizas	DES-2 (-2)	-2	Etiqueta (Comunidad Científica)	VOL-2 (-1)	Buena (+1)
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-2 (-2)	-2	Etiqueta (Círculos Literarios)	VOL-2 (-1)	Buena (+1)
Armas Montadas /NT	PER-2 (-2)	-2	Etiqueta (Fuerzas del Orden)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Pesadas /NT	DES-2 (-2)	-2	Etiqueta (Ricos y Poderosos)	VOL-2 (-1)	Normal (0)
Atención	PER-2 (-2)	Normal (0)	Ingeniería /NT	INT-2 (-1)	Normal (0)
Averiguar Intenciones	PER-2 (-2)	Normal (0)	Instrucción	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Biología) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Intimidar	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Física) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Lenguajes	INT-2 (-1)	Normal (0)
Ciencia (Forense) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Liderazgo	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Genética) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Mecánica /NT	INT-2 (-1)	-1
Ciencia (Informática) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Montar (Caballo)	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Matemáticas) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Nadar	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Medicina) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Navegación /NT	INT-2 (-1)	-1
Ciencia (Química) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Observador /NT	PER-2 (-2)	-2
Ciencia (Robótica) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Pelea	FUE-2 (-2)	-2
Ciencia (Xenología) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Persuadir	VOL-2 (-2)	Buena (+1)
Computadora /NT	INT-2 (-1)	-1	Pilotar (Aeronave) /NT 1	DES-2 (-2)	-2
Comunicaciones /NT	INT-2 (-1)	-1	Pilotar (Barcos) /NT 1	DES-2 (-2)	-2
Conducir Vehículo (Ruedas)/NT 1	DES-2 (-2)	Normal (0)	Pistola/NT	DES-2 (-2)	-2
Conducir Vehículo (Orugas)/NT 1	DES-2 (-2)	-2	Primeros Auxilios /NT	INT-2 (-1)	Normal (0)
Conocimiento (Antrop.) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Rifle /NT	DES-2 (-2)	-2
Conocimiento (Arte) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Sensores /NT	INT-2 (-1)	-1
Conocimiento (Historia) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Sigilo	DES-2 (-2)	-2
Conocimiento (Leyes) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Bosques)	PER-2 (-2)	-2
Conocimiento (Linguística) /NT 1	INT-2 (-1)	Buena (+1)	Supervivencia (Ciudades)	PER-2 (-2)	Normal (0)
Conocimiento (Psicología) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Supervivencia (Desiertos)	PER-2 (-2)	-2
Conocimiento (Sociología) /NT 1	INT-2 (-1)	Buena (+1)	Supervivencia (Junglas)	PER-2 (-2)	-2
Conocimiento (Teología)	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Llanuras)	PER-2 (-2)	-2
Delito	VOL-2 (-1)	-1	Supervivencia (Mares y Oc.)	PER-2 (-2)	-2
Demoliciones /NT	PER-2 (-2)	-2	Supervivencia (Montañas)	PER-2 (-2)	-2
Disfraz	PER-2 (-2)	-2	Supervivencia (Pantanos)	PER-2 (-2)	-2
Electrónica /NT	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Rios y Playas)	PER-2 (-2)	-2
Escalar	FUE-2 (-2)	-2	Supervivencia (Zonas Árticas)	PER-2 (-2)	-2
Esquivar	DES-2 (-2)	-2	Vigor	CON-2 (-2)	Mediocre (-1)

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Dones	Efecto	Equipo Transportado
Versátil	+1 Tiradas de Creatividad e Invención	Pipa, tabaco de pipa, mechero y limpiapipas, en portapipas de piel.
Memoria Eidética	Lo recuerda TODO a la perfección.	
Limitaciones	Efecto	
Limitaciones Clave		
Vanidoso		
Hábito Personal Odioso	Limpiar cualquier cosa antes de tocarla	

	0000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	0	0

FO Base	0
FD con Armadura	1
INI	+1
MOV	5
AC	6

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
Puñetazo	Pobre (-2)	+1	-	-	-	-	-	2 AC
Patada	Pobre (-2)	+2	-	-	-	-	-	3AC

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

\$ 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.

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Nombre: Joe Chip

Jugador:

Raza: Humana

Edad: 28 años

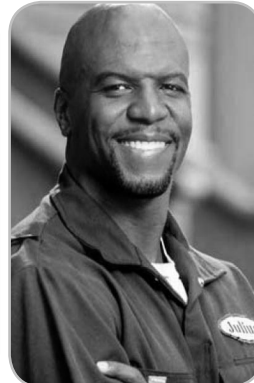
Altura: 1.75 m

Peso: 78 kg

Apariencia: Mecánico negro, siempre manchado y con una sonrisa en su cara mostrando sus dientes blancos.

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Bueno (+1)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Bueno (+1)
Voluntad	VOL	Normal (0)
Percepción	PER	Bueno (+1)

Contadores de Fatiga	
Humanidad	60 /
Puntos Fudge	3
Riqueza	Pobre (-2)



Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+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	
Abismal	-4	

Coste en PD

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-2 (-1)	Normal (0)	Etiqueta (Bajos Fondos)	VOL-2 (-2)	Normal (0)
Arcos	DES-2 (-1)	-1	Etiqueta (Burocracia y Admin.)	VOL-2 (-2)	Normal (0)
Armas Arrojadizas	DES-2 (-1)	-1	Etiqueta (Comunidad Científica)	VOL-2 (-2)	-2
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-2 (-2)	Mediocre (-1)	Etiqueta (Círculos Literarios)	VOL-2 (-2)	-2
Armas Montadas /NT	PER-2 (-1)	-1	Etiqueta (Fuerzas del Orden)	VOL-2 (-2)	Normal (0)
Armas Pesadas /NT	DES-2 (-1)	-1	Etiqueta (Ricos y Poderosos)	VOL-2 (-2)	-2
Atención	PER-2 (-1)	Bueno (+1)	Ingeniería /NT	INT-2 (-1)	-1
Averiguar Intenciones	PER-2 (-1)	Bueno (+1)	Instrucción	VOL-2 (-2)	-2
Ciencia (Biología) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Intimidar	VOL-2 (-2)	Mediocre (-1)
Ciencia (Física) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Lenguajes	INT-2 (-1)	-1
Ciencia (Forense) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Liderazgo	VOL-2 (-2)	-2
Ciencia (Genética) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Mecánica /NT	INT-2 (-1)	Grande (+2)
Ciencia (Informática) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Montar (Caballo)	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Matemáticas) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Nadar	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Medicina) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Navegación /NT	INT-2 (-1)	-1
Ciencia (Química) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Observador /NT	PER-2 (-1)	-1
Ciencia (Robótica) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Pelea	FUE-2 (-2)	Normal (0)
Ciencia (Xenología) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Persuadir	VOL-2 (-2)	Mediocre (-1)
Computadora /NT	INT-2 (-1)	-1	Pilotar (Aeronave) /NT 1	DES-2 (-1)	-1
Comunicaciones /NT	INT-2 (-1)	-1	Pilotar (Barcos) /NT 1	DES-2 (-1)	-1
Conducir Vehículo (Ruedas)/NT 1	DES-2 (-1)	Normal (0)	Pistola/NT	DES-2 (-1)	-1
Conducir Vehículo (Orugas)/NT 1	DES-2 (-1)	-1	Primeros Auxilios /NT	INT-2 (-1)	-1
Conocimiento (Antrop.) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Rifle /NT	DES-2 (-1)	-1
Conocimiento (Arte) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Sensores /NT	INT-2 (-1)	-1
Conocimiento (Historia) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Sigilo	DES-2 (-1)	Mediocre (-1)
Conocimiento (Leyes) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Bosques)	PER-2 (-1)	-1
Conocimiento (Linguística) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Ciudades)	PER-2 (-1)	Normal (0)
Conocimiento (Psicología) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Desiertos)	PER-2 (-1)	-1
Conocimiento (Sociología) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Junglas)	PER-2 (-1)	-1
Conocimiento (Teología)	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Llanuras)	PER-2 (-1)	-1
Delito	VOL-2 (-2)	Mediocre (-1)	Supervivencia (Mares y Oc.)	PER-2 (-1)	-1
Demoliciones /NT	PER-2 (-1)	-1	Supervivencia (Montañas)	PER-2 (-1)	Normal (0)
Disfraz	PER-2 (-1)	-1	Supervivencia (Pantanos)	PER-2 (-1)	-1
Electrónica /NT	INT-2 (-1)	Bueno (+1)	Supervivencia (Rios y Playas)	PER-2 (-1)	-1
Escalar	FUE-2 (-2)	-2	Supervivencia (Zonas Árticas)	PER-2 (-1)	-1
Esquivar	DES-2 (-1)	Normal (0)	Vigor	CON-2 (-2)	Normal (0)

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Dones	Efecto	Equipo Transportado
Concentrado	+2 a tareas concentrado, -2 a lo demás	
Manitas	+1 a tiradas de tecnología y objetos mecánicos	
Limitaciones	Efecto	
Duro de Oído	-2 PER y Atención cuando el oído importe	
Limitaciones Clave		
Duro de Oído	"¿Mande?"	
Negro	"¡Eso es porque soy negro!"	

	000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	000	00	00	0	0

FO Base	0
FD con Armadura	1
INI	+1
MOV	6
AC	6

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
Puñetazo	Normal (0)	+1	-	-	-	-	-	2 AC
Patada	Normal (0)	+2	-	-	-	-	-	3 AC
Llave Inglesa	Normal (0)	+2	3 AC

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

\$ 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.

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Nombre: Rachel Rossen

Jugador:

Raza: Humana

Edad: 29 años

Altura: 1.78 m

Peso: 60 kg

Apariencia: Rachel tiene una belleza natural, reforzada por sus vestidos y peinados que hace que todos los hombres, e incluso algunas mujeres, la miren al pasar.

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Normal (0)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Bueno (+1)
Voluntad	VOL	Bueno (+1)
Percepción	PER	Bueno (+1)

Contadores de Fatiga	
Humanidad	70 /
Puntos Fudge	3
Riqueza	Mediocre (-1)



Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+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	
Abismal	-4	

Coste en PD

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-2 (-2)	Normal (0)	Etiqueta (Bajos Fondos)	VOL-2 (-1)	-1
Arcos	DES-2 (-2)	-2	Etiqueta (Burocracia y Admin.)	VOL-2 (-1)	Bueno (+1)
Armas Arrojadizas	DES-2 (-2)	-2	Etiqueta (Comunidad Científica)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-2 (-2)	-2	Etiqueta (Círculos Literarios)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Montadas /NT	PER-2 (-1)	-1	Etiqueta (Fuerzas del Orden)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Pesadas /NT	DES-2 (-2)	-2	Etiqueta (Ricos y Poderosos)	VOL-2 (-1)	Normal (0)
Atención	PER-2 (-1)	Bueno (+1)	Ingeniería /NT	INT-2 (-1)	-1
Averiguar Intenciones	PER-2 (-1)	Bueno (+1)	Instrucción	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Biología) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Intimidar	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Física) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Lenguajes (Ruso, Alemán y Francés)	INT-2 (-1)	Bueno (+1)
Ciencia (Forense) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Liderazgo	VOL-2 (-1)	Bueno (+1)
Ciencia (Genética) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Mecánica /NT	INT-2 (-1)	-1
Ciencia (Informática) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Montar (Caballo)	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Matemáticas) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Nadar	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Medicina) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Navegación /NT	INT-2 (-1)	-1
Ciencia (Química) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Observador /NT	PER-2 (-1)	-1
Ciencia (Robótica) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Pelea	FUE-2 (-2)	-2
Ciencia (Xenología) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Persuadir	VOL-2 (-2)	Grande (+2)
Computadora /NT	INT-2 (-1)	-1	Pilotar (Aeronave) /NT 1	DES-2 (-2)	-2
Comunicaciones /NT	INT-2 (-1)	-1	Pilotar (Barcos) /NT 1	DES-2 (-2)	-2
Conducir Vehículo (Ruedas)/NT 1	DES-2 (-2)	-2	Pistola/NT	DES-2 (-2)	-2
Conducir Vehículo (Orugas)/NT 1	DES-2 (-2)	-2	Primeros Auxilios /NT	INT-2 (-1)	Normal (0)
Conocimiento (Antrop.) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Rifle /NT	DES-2 (-2)	-2
Conocimiento (Arte) /NT 1	INT-2 (-1)	-1	Sensores /NT	INT-2 (-1)	-1
Conocimiento (Historia) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Sigilo	DES-2 (-2)	-2
Conocimiento (Leyes) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Supervivencia (Bosques)	PER-2 (-1)	-1
Conocimiento (Linguística) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Supervivencia (Ciudades)	PER-2 (-1)	Normal (0)
Conocimiento (Psicología) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Supervivencia (Desiertos)	PER-2 (-1)	-1
Conocimiento (Sociología) /NT 1	INT-2 (-1)	Normal (0)	Supervivencia (Junglas)	PER-2 (-1)	-1
Conocimiento (Teología)	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Llanuras)	PER-2 (-1)	-1
Delito	VOL-2 (-1)	-1	Supervivencia (Mares y Oc.)	PER-2 (-1)	-1
Demoliciones /NT	PER-2 (-1)	-1	Supervivencia (Montañas)	PER-2 (-1)	-1
Disfraz	PER-2 (-1)	-1	Supervivencia (Pantanos)	PER-2 (-1)	-1
Electrónica /NT	INT-2 (-1)	-1	Supervivencia (Rios y Playas)	PER-2 (-1)	-1
Escalar	FUE-2 (-2)	-2	Supervivencia (Zonas Árticas)	PER-2 (-1)	-1
Esquivar	DES-2 (-2)	-2	Vigor	CON-2 (-2)	Normal (0)

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Dones	Efecto	Equipo Transportado
Atractiva	+1 Tiradas Sociales con hombres y lesbianas	
Contactos	Tiene 2 contactos, 1 uso por contacto/partida	
Limitaciones	Efecto	
Limitaciones Clave	Contactos	
Secreto	Miembro del Partido Comunista	T. Brooks (Abogado): Leyes +3, Averiguar Intenciones +2, Intimidar +2
Deber	Hacia la Causa del Comunismo Internacional	Roy (ex-militar del P.C.) Rifle +3, Sigilo +2, Pelea +2

	0000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	0	0

FO Base	0
FD con Armadura	1
INI	+1
MOV	5
AC	6

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
Puñetazo	Pobre (-2)	+1	-	-	-	-	-	2 AC
Patada	Pobre (-2)	+2	-	-	-	-	-	3AC

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

\$ 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.

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Nombre: Bob Arctor

Jugador:

Raza: Humana

Edad: 27 años

Altura: 1.68 m

Peso: 63 kg

Apariencia: Bob tiene ese aura de chico malo que atrae a muchas mujeres, pero también muchos problemas. Que no sepa mantener la boca cerrada no ayuda.

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Bueno (+1)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Normal (0)
Voluntad	VOL	Bueno (+1)
Percepción	PER	Bueno (+1)

Contadores de Fatiga	
Humanidad	70 /
Puntos Fudge	3
Riqueza	Mediocre (-1)



Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+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	
Abismal	-4	Coste en PD

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-2 (-1)	Normal (0)	Etiqueta (Bajos Fondos)	VOL-2 (-1)	Bueno (+1)
Arcos	DES-2 (-1)	-1	Etiqueta (Burocracia y Admin.)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Arrojadizas	DES-2 (-1)	-1	Etiqueta (Comunidad Científica)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-2 (-1)	Normal (0)	Etiqueta (Círculos Literarios)	VOL-2 (-1)	-1
Armas Montadas /NT	PER-2 (-1)	-1	Etiqueta (Fuerzas del Orden)	VOL-2 (-1)	Normal (0)
Armas Pesadas /NT	DES-2 (-1)	-1	Etiqueta (Ricos y Poderosos)	VOL-2 (-1)	-1
Atención	PER-2 (-1)	Bueno (+1)	Ingeniería /NT	INT-2 (-2)	-2
Averiguar Intenciones	PER-2 (-1)	Bueno (+1)	Instrucción	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Biología) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Intimidar	VOL-2 (-1)	Bueno (+1)
Ciencia (Física) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Lenguajes	INT-2 (-2)	-2
Ciencia (Forense) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Liderazgo	VOL-2 (-1)	-1
Ciencia (Genética) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Mecánica /NT	INT-2 (-2)	-2
Ciencia (Informática) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Montar (Caballo)	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Matemáticas) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Nadar	CON-2 (-2)	-2
Ciencia (Medicina) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Navegación /NT	INT-2 (-2)	-2
Ciencia (Química) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Observador /NT	PER-2 (-1)	-1
Ciencia (Robótica) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Pelea	FUE-2 (-2)	Bueno (+1)
Ciencia (Xenología) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Persuadir	VOL-2 (-1)	Bueno (+1)
Computadora /NT	INT-2 (-2)	-2	Pilotar (Aeronave) /NT 1	DES-2 (-1)	-1
Comunicaciones /NT	INT-2 (-2)	-2	Pilotar (Barcos) /NT 1	DES-2 (-1)	-1
Conducir Vehículo (Ruedas)/NT 1	DES-2 (-1)	Normal (0)	Pistola/NT	DES-2 (-1)	Bueno (+1)
Conducir Vehículo (Orugas)/NT 1	DES-2 (-1)	-1	Primeros Auxilios /NT	INT-2 (-2)	Normal (0)
Conocimiento (Antrop.) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Rifle /NT	DES-2 (-1)	-1
Conocimiento (Arte) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Sensores /NT	INT-2 (-2)	-2
Conocimiento (Historia) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Sigilo	DES-2 (-1)	Bueno (+1)
Conocimiento (Leyes) /NT 1	INT-2 (-2)	Mediocre (-1)	Supervivencia (Bosques)	PER-2 (-1)	-1
Conocimiento (Linguística) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Ciudades)	PER-2 (-1)	Bueno (+1)
Conocimiento (Psicología) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Desiertos)	PER-2 (-1)	-1
Conocimiento (Sociología) /NT 1	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Junglas)	PER-2 (-1)	-1
Conocimiento (Teología)	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Llanuras)	PER-2 (-1)	-1
Delito	VOL-2 (-1)	Bueno (+1)	Supervivencia (Mares y Oc.)	PER-2 (-1)	-1
Demoliciones /NT	PER-2 (-1)	-1	Supervivencia (Montañas)	PER-2 (-1)	-1
Disfraz	PER-2 (-1)	-1	Supervivencia (Pantanos)	PER-2 (-1)	-1
Electrónica /NT	INT-2 (-2)	-2	Supervivencia (Rios y Playas)	PER-2 (-1)	-1
Escalar	FUE-2 (-2)	-2	Supervivencia (Zonas Árticas)	PER-2 (-1)	-1
Esquivar	DES-2 (-1)	Bueno (+1)	Vigor	CON-2 (-2)	Normal (0)

CdB - Todo Empieza con Igor Gouzenko

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Dones	Efecto	Equipo Transportado
Sentir el Peligro	PER/Atención Dif Grande(+2) para ver peligro	
Limitaciones	Efecto	
Limitaciones Clave		
Mala Reputación	De Beatnik pendenciero	
Bocazas		

	0000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	0	0

FO Base	0
FD con Armadura	1
INI	+1
MOV	6
AC	6

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
Puñetazo	Bueno (+1)	+1	-	-	-	-	-	2 AC
Patada	Bueno (+1)	+2	-	-	-	-	-	3AC
Pistola SemiA	Bueno (+1)	+3	75 (Grande)	4S	-	-	9 mm (12 balas)	1 cargador de repuesto

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

\$ 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.