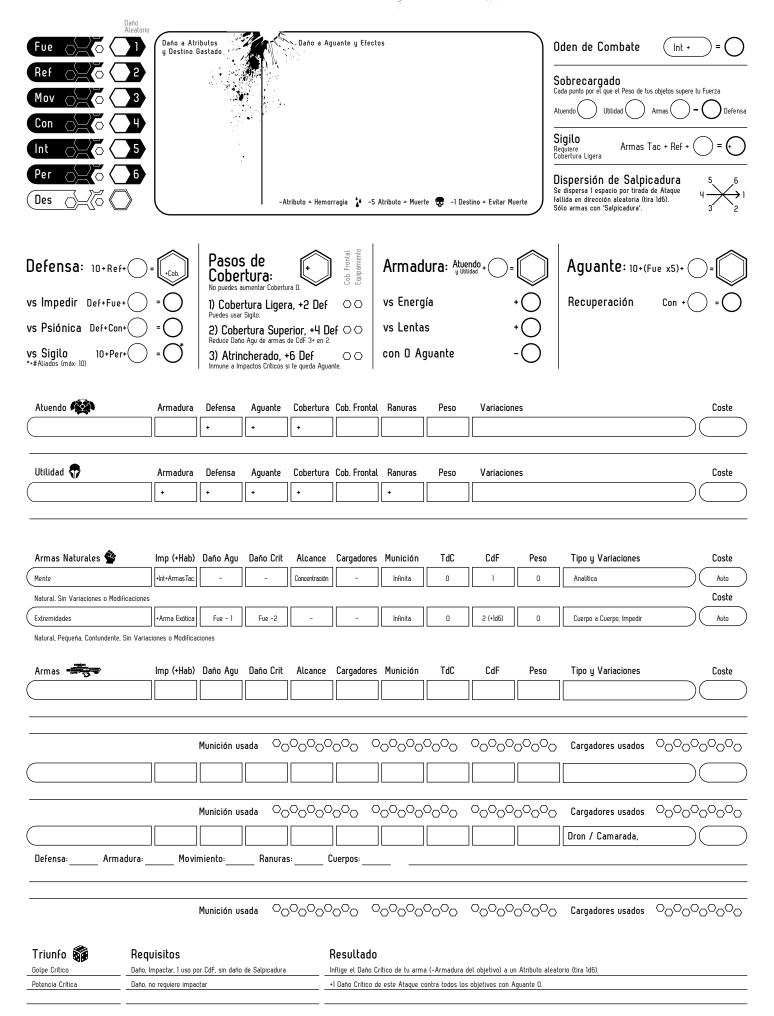


Nombre del PJ_		Jugador	Raza_	a Idiomas: <u>corp.</u>	
		Rasgos			
Nivel +1 Cada 3 Sesiones, 1 Ra	asgo por Nvl OO =				
Recursos Max	Nvl +2 + =		Recurs	ursos Act. 0000500000000000000000000000000000000	$^{2}O_{30}^{\bigcirc}$
Influencia Max	Nvl +2 + =		Influen	encia Act. $\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc_{5}\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\otimes^{10}$ $\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc_{15}\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\otimes^{20}$ $\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc_{25}\bigcirc\bigcirc\bigcirc$	⊃ [∞]
Atributos	(0-5) Total (18)	Rasgos		◆ Ventaja Menor ◆ Ventaja Moderada ◆ Ventaja Mayor o Única ★ Compli ★ Compli	licación
		Tidagos .	Ventaja	ajas	
Reflejos 💍					
Movilidad 🔷			Compli	plicaciones	
Concentración 🔷					
Inteligencia 🗇			Puntos	npo Libre (+1 por Sesión. Máximo 10 sin usar.	
Percepción >				de Tiempo Libre +	
Destino	2+() = ()				
			Noth to		
Entrenada (+1) • Riqueza	Desentrenada (-2) Total	Rasgos	(3) (3) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	Total x2 Rasgos Total x2 Rasgos	
○ Conversación			O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	A Alillas Cultas	\equiv
○ Liderazgo ○ Cultura	+ = -				\supseteq
O Proezas Físic			⊕ ©⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕	☐ Armas Tácticas + = ☐	\leq
O Determinació			⊕© s		\supseteq
○ Atención ○ Supervivencia	+ = +		⊕©® ————————————————————————————————————	O Armas Exóticas (+) = ()	\leq
Atención Supervivencia Supervivencia Mecánica Electrónica	Total	Rasgos		Total x2 Rasgos	_
→ Mecánica→ Electrónica	+ = +		2		\dashv
○ Programación				Secondaria + = O	\equiv
© Biotecnología	+ = (Sistemas de	Operaciones + =	\dashv
○ Psicología	+ = (.⊕_@	9	\equiv
○ Astronomía○ Planetoides	+ = (Hablidade:	Artillería + = (\dashv
	D			-	
Triunfo <page-header></page-header>	Requisitos Habilidad principal o de sistemas	de veh., no req. éxito, no tiradas de Tiempo Libre	Resultado Puedes volver a tirar un único da	o dado de una tirada de Habilidad.	
ш.				Bienes Espacio	
Investigación 🛦	Taller: BT	Ta Ta Ta. D Adquisición	I	Comerciales Cargamento: 1 2 3 4 Adquisición	
		+1 Unidad 12 Publicar 14		-44 Cajas 14t	
	_	12 Unidades 1 I 16 Unidades 2	Inf	Botín Peso 4 +1	Caja
		Variaciones	Ht −1 Inf		Rec
		BT: Banco de T	lt x2 Inf Trabajo	Variaciones+2	Rec 2t
		Ta: Taller De	edicado Secreto o Ventaja Menor	Peligroso x2 llegal x2	Rec Rec
Danurae de Equipe	_				2 Carg.
Ranuras de Equipo Armas y objetos varios, 1 Ranura	por Peso	+ Utilidad + () = ()		(Guantelete 1) (Guantelete 2)	\dashv
(6)	(2)	(3)		(4) (5) (10)	\dashv
(1))	(12)	(13)		(14) (15)	\prec

HOJA DE COMBATE FRAGGE



Cambiar Piezas

mbia 1 Atributo, Arma, Rasgo, o nueva As Requiere: Taller.

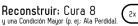


Arreglo Rápido; Cura 2 12 (+

Solo cura daño causado este combate Sólo puede hacerse una tirada por Taller disponible. Debe realizarse inmediatamente después del combate

(14t (+ Mantenimiento: Cura 1

y una Condición Menor (p. ej.: Virus) Requiere: Caja de Herramientas.





y una Condición Mayor (p. ej.: Ala Perdida). Requiere: Banco de Trabajo.

2x 14t (+



Requiere: Caja de Herramientas, solo cura daño causado este combate. Puede aplicarse a múltiples Personaies.

Hemorragia Puede realizarse durante el Combate

Requiere: Juego de Herramientas

Paramédica; Cura 3

Curación 🗬

Debe realizarse inmediatamente después del combate. Máximo 1 Tirada de Paramédica por cada 3 Personajes. Entornos de Combate Personal

Cuidados Prolongados: Cura 1 a todos Primeros Auxilios: Deliene (10 (+

Y una Condición Menor Requiere: Caja de Herrai

Cirujía; Cura 8 2x 14t (+ y una Condición Mayor o Menor. Requiere: Taller. Permite la Redistribución de un Rasgo por un Rasgo de Implante.

2x 12t (+

Abrir/Cerrar Puerta: Cuesta 2 puntos de movimiento.

Cobertura X: Defensa +X

Gravedad Cero: Moverse 1 espacio cuesta 2 puntos de movimiento.

Impactar -2.

Sin penalizaciones por Sobrecarga.

Terreno Difícil: Moverse 1 espacio cuesta 2 puntos de movimiento.

Efectos de Combate Personal

Apresado: 1 Acción por Turno.

> Puedes Moverte con el objetivo si tienes mayor Fue. Ganas 1 Acción adicional si eliminas este efecto.

Apresando Objetivo: Como el efecto de Apresado pero puedes eliminarlo como

una Acción Gratuita.

Blanco Fijado: Los enemigos ganan Impactar: + Fijar Blanco contra tí.

Contenido: Máximo 1 Acción este Turno.

Hemorragia: 1 daño a Atributos (no se aplica Armadura) al comienzo de tu Turno. Sigilo: No puedes ser seleccionado como Objetivo mientras tengas Cobertura.

Se pierde con el Efecto Mayor: Atacar.

Se pierde el siguiente Turno si su 1ª Acción no es una Acción

de Sigilo con éxito.

Tumbado: +1 Paso de Cobertura.

Cuesta 2 puntos de movimiento levantarse.

Moverse un espacio cuesta 2 puntos de movimiento mientras

estés Tumbado.

Visión Limitada: El objetivo gana cobertura contra ti:

Cobertura Ligera (Poca luz)

o Cobertura Superior (Cegado, Oscuridad Total).

Entornos de Astronaves

Astronave: La otra Astronave se mueve inmediatamente a un espacio adyacente.

Atmósfera: 1 daño a Motores (no se aplica Armadura) al final de cada Turno.

2 Daño a Atributos (no se aplica Armadura) al final de cada 3er Turno.

-2 a Impactar y Alcance

Campo Ganas +2 Velocidad cuando entras en un Campo de Gravedad. Puedes hacer una rotación de 45° gratuita hacia la fuente de Gravedad:

del Campo de Gravedad.

Nebulosa: Elimina cualquier efecto de Blanco Fijado sobre tí.

Elimina todos efectos de Blanco Fijadó que hayas aplicado a tus oponentes.

Puede tener efectos adicionales definidos por el DJ.

Nube de Polvo: Recibes Daño igual a tu Velocidad.

Impactar -2 si atacas a través de la Nube de Polvo.

Objeto: Reduce en 2 la Velocidad. Si no es 1 o 2: recibe 1 Daño a Atributos

(no se aplica Armadura).

Impactar -2 si atacas a través de un Objeto.

Efectos de Astronaves

Abordado: Puedes tener hasta 5 Efectos de Abordado a la vez sobre ti.

Al comienzo del Turno de lu Oponente puede realizar 1. Ataque de Partida de Abordaje sobre ti.

Con una tirada de Ataque fallida, elimina 1 Efecto de Abordado.

Blanco Fijado: Los Enemigos ganan Impactar: + Fijar Blanco contra ti.

En Llamas: 1 daño a Atributos (no se aplica Armadura) al comienzo de tu Turno.

Acciones de Drones

Atacar *Nañn Move

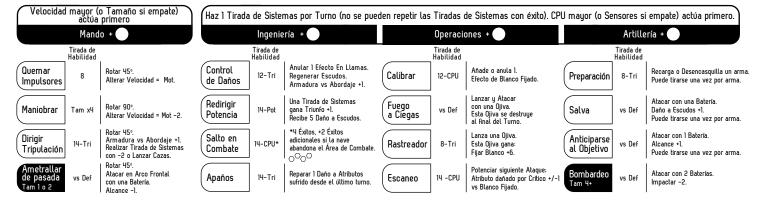
Impactar + CdF

Elige uno: *Atacar, Desenfundar Arma, Recargar, Desplegar, Replegar o realizar una tirada de Analizar, Sigilo o Escapar

Acciones de Combate Personal

Escoge 2 Acciones por Turno Las Bonificaciones por la misma Acción no se apilan. Acciones Tácticas Acciones a Distancia Acciones Cuerpo a Cuerpo Atacar Atacar Movimiento Total Disparo en Impactar +Ref + dados CdF Extra. Mover Mover +2 Daño Mover Golpe Daño Mover Movimiento Atacar Atacar Ponerse a +1 Paso de Cohertura Fuego en Impactar + Per + dados CdF extra. Mover +2 (en línea recta) Mover Naño Carga Naño Armadura vs Lentas +1 (Tumbarse). Ráfaga Daño +1 (por cada 4 de movimiento). Cubierto Move Mover Escoge entre: Desenfundar, Recargar, Imnactar +Per + Con Desencasquillar, Desplegar, Replegar, Usar Estimulantes, o Tirada de Disparo Imnactar + Per Atacar Preparativos Obstaculizar Al impactar: Debilitar el siguiente Ataque del Objetivo: Triunfo -1. Restablecerse Impedir Alcance + Con Apuntado Daño Habilidad (Medicina). Impactar +Ref +Fue. Daño Atacar Al impactar: Potenciar siguiente Ataque Atributo dañado por Crítico +/-2. Impactar + Ref. Atacar Analizar Arroiar Impedir Impedir Al impactar: Elige una debilitación para el Objetivo: Tumbado, Apresado o Mover 1. Daño Alcance +Fue. Restablecerse Mover Mover Impactar +Rof + Fue Daño Vs Defensa mayor. Al impactar: no puedes ser objetivo. Usar Sigilo Sigilo Apostarse *Puede Atacar en un arco de 180° en Escapar Impedir Daño Pierde Apresando Objetivo. respuesta a cualquier acción Mover

Tiradas de Sistemas de Combate de Astronaves





Nombre de la Nave		Fabricación		Coste en Influer	ncia: Rasgos (5 lı	Rasgos (5 Inf cada uno) + Armas +10 =				
Motores Tripulación Potencia Procesador		Rasgos (5 Inf)	Daño Aleatorio 1 2 3 4 4 5 6	Daño a Atributos		ctos -5 Atributo = Destrucción Amando -1 Destino = Evitar Muerte				
Cargamento (Tam x4)+Cas-10+ = Cargamento Secreto Ranuras Armas Tam+ = Velocidad Máx.= 6 Aprovisionamiento Tam x2 + = Días hasta quedarse sin Comida/Combustible.										
Defensa: 12-T	am+Mot+ =	Armadura: 3+(=	Escudos: 10+(Pa	ot x Tam)+ =	Abordado oooo				
vs Remotos	Def+ =	vs Abordaje 0+(Regen	Pot+ =					
vs Abordaje 10+T	am+Tri+ =	a O Escudos	-1							
A	Daño (Jlah) Fa	Posto Caile Alconos Co	 	- TJC CJE	Mankaia Tina u Vaniani	Carle				
Armas Innatas Partida de Abordaje	Imp (+Hab) Escudo	os Daño Crit Alcance Car	rgadores Munició	n TdC CdF	Montaje Tipo y Variaci	iones Coste				
	es. *Trata al Objetivo como si tuvier	a Escudos o Armadura.	Remotos							
	, , , , , Daño	D = 0.11 N								
Armas 🗭	Imp (+Hab) Escudo	os Daño Crit Alcance Car	rgadores Munició	n TdC CdF	Montaje Tipo y Variaci	iones Coste				
			Munic	ión Usada OOOOC)000 000000	00000000				
			Munic	ión Usada $\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc$	0000 000000	00000000				
					Remoto,					
Defensa: Arma	ndura: Movimiento:	Ranuras: Cuer	pos:							
	Cuerno	: Nestruidos OnOnOnO	00000		ns Lanzados OnOnOnO					
Triunfo 🎆	Requisitos	Destroidos -O-O-C	Resultado		33 Edit20003 - () - () - ()-0 -0-0-0-0				
Golpe Crítico.	Daño, Impactar, 1 uso por CdF, sin d	año de salpicadura.			objetivo) a un Atributo aleatorio (tira 1d6).					
Potencia Crítica. Esfuerzo.	Daño, no requiere Impactar. Habilidad principal o de sistemas de	veh., no req. éxito, no tiradas de Tiempo Libro	_	de este Ataque contra todos los ob tirar un único dado de una tirada						
		T. II		. 0		-				
Diseño de la Astron	ave	I allı	eres, Laborator	ios, Carga y Notas	Ventajas de Astronave	}: lam + () = ()				
					→ +5 Escudos (Tam 1-2)→ +1 Cargamento	Asientos Eyectables (Tam 1-2)Sistema de Comunicaciones				
					+2 AprovisionamientoBaliza de SOS de Espacio Profun	● Soporte Vital do ● Motor de Salto				
					Cápsulas de Escape (Tam 3-5)	Ganchos de Atraque (Tam 2-5)				
					Calabozo (Tam 4-5)Calabozo (Tam 3-5)	Esclusa de aire (Tam 2-5)Pasillos (Tam 3-5)				
	++++++	 				● Habitaciones Pequeñas (Tam 3-5)				