

# HOJA DE PERSONAJE **FRAGGED** EMPIRE

Nombre del PJ \_\_\_\_\_ Jugador \_\_\_\_\_ Raza \_\_\_\_\_ Idiomas: Corp. \_\_\_\_\_

Nivel +1 Cada 3 Sesiones, 1 Rasgo por Nvl.  $\odot = \odot$  Rasgos \_\_\_\_\_

Recursos Max Nvl +2 +  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

Influencia Max Nvl +2 +  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

Atributos (0-5) Total (18) Rasgos

**Fuerza**  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

**Reflejos**  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

**Movilidad**  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

**Concentración**  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

**Inteligencia**  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

**Percepción**  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

**Destino**  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

Recursos Act.  $\odot_5 \odot_{10} \odot_{15} \odot_{20} \odot_{25} \odot_{30}$

Influencia Act.  $\odot_5 \odot_{10} \odot_{15} \odot_{20} \odot_{25} \odot_{30}$

$\odot$  Ventaja Menor  $\odot$  Ventaja Moderada  $\odot$  Ventaja Mayor o Única  $\odot$  Complicación

Ventajas \_\_\_\_\_

Complicaciones \_\_\_\_\_

Puntos de Tiempo Libre

+1 por Sesión. Máximo 10 sin usar.

Tirada de Tiempo Libre +  $\odot$  \_\_\_\_\_

Habilidades Principales x6

**Cotidianas**

Entrenada (+1) Desentrenada (-2) Total Rasgos

$\odot$  Riqueza  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Conversación  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Liderazgo  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Cultura  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Proezas Físicas  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Determinación  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Atención  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Supervivencia  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

**Profesionales**

Total Rasgos

$\odot$  Mecánica  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Electrónica  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Programación  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Biotecnología  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Medicina  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Psicología  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Astronomía  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

$\odot$  Planetoides  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_  $\odot_1 \odot_2$

Juego Herr.  $\odot$  Taller  $\odot$  Taller D.  $\odot$

Habilidades de Combate Personal x2

Total x2 Rasgos

$\odot$  Armas Cortas  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

$\odot$  Armas Pesadas  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

$\odot$  Armas Tácticas  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

$\odot$  Armas Exóticas  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

Habilidades de Sistemas de Vehículos x2

Total x2 Rasgos

$\odot$  Mando  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

$\odot$  Ingeniería  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

$\odot$  Operaciones  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

$\odot$  Artillería  $\odot = \odot$  \_\_\_\_\_

**Triunfo**  $\odot$  Esfuerzo **Requisitos** Habilidad principal o de sistemas de veh. no req. éxito, no tiradas de Tiempo Libre **Resultado** Puedes volver a tirar un único dado de una tirada de Habilidad.

**Investigación**  $\odot$

Taller: BT Ta Ta Ta D

Adquisición +1 Unidad 12t

Publicar 14t 12 Unidades 1 Inf 16 Unidades 2 Inf

Variaciones Inmoral -4t -1 Inf Dificil +4t x2 Inf

BT: Banco de Trabajo Ta: Taller Ta. D: Taller Dedicado \*Conocimiento Secreto o Ventaja Menor

**Bienes Comerciales**  $\odot$

Espacio Cargamento: 1 2 3 4

Adquisición +1 Caja 8t +4 Cajas 14t

Botín Peso 4 +1 Caja

Vender 16t 12 Cajas 1 Rec 16 Cajas 2 Rec

Variaciones+2t Peligroso x2 Rec Ilegal x2 Rec Valioso -2 Carg.

**Ranuras de Equipo** Armas y objetos varios, 1 Ranura por Peso

Atuendo + Utilidad +  $\odot = \odot$

Guantelete 1) \_\_\_\_\_ Guantelete 2) \_\_\_\_\_

1) \_\_\_\_\_ 2) \_\_\_\_\_ 3) \_\_\_\_\_ 4) \_\_\_\_\_ 5) \_\_\_\_\_

6) \_\_\_\_\_ 7) \_\_\_\_\_ 8) \_\_\_\_\_ 9) \_\_\_\_\_ 10) \_\_\_\_\_

11) \_\_\_\_\_ 12) \_\_\_\_\_ 13) \_\_\_\_\_ 14) \_\_\_\_\_ 15) \_\_\_\_\_

# HOJA DE COMBATE FRAGGED

Daño Aleatorio

Fue  1

Ref  2

Mov  3

Con  4

Int  5

Per  6

Des

Daño a Atributos y Destino Gastado

Daño a Aguante y Efectos

-Atributo = Hemorragia -5 Atributo = Muerte -1 Destino = Evitar Muerte

Oden de Combate  $(Int + \text{Oden}) = \text{Oden}$

**Sobrecargado**  
Cada punto por el que el Peso de tus objetos supere tu Fuerza

Atuendo  Utilidad  Armas  -  Defensa

**Sigilo**  
Requiere Cobertura Ligera

Armas Tac + Ref +  =

**Dispersión de Salpicadura**  
Se dispersa 1 espacio por tirada de Ataque fallida en dirección aleatoria (tira 1d6). Sólo armas con 'Salpicadura'.

5 6  
4 1  
3 2

**Defensa:**  $10 + Ref + \text{Cob.} = \text{Def}$

vs Impedir  $Def + Fue + \text{Cob.} = \text{Def}$

vs Psiónica  $Def + Con + \text{Cob.} = \text{Def}$

vs Sigilo  $10 + Per + \text{Cob.} = \text{Def}$   
\*#Aliados (máx: 10)

**Pasos de Cobertura:**  
No puedes aumentar Cobertura 0.  
Puedes usar Sigilo.

1) Cobertura Ligera, +2 Def

2) Cobertura Superior, +4 Def    
Reduce Daño Agu de armas de Cdf 3+ en 2.

3) Atrincherado, +6 Def    
Inmune a Impactos Críticos si te queda Aguante.

**Armadura:**  $Atuendo + Utilidad + \text{Cob.} = \text{Arm}$

vs Energía  $+ \text{Cob.} = \text{Arm}$

vs Lentas  $+ \text{Cob.} = \text{Arm}$

con 0 Aguante  $- \text{Cob.} = \text{Arm}$

**Aguante:**  $10 + (Fue \times 5) + \text{Cob.} = \text{Agu}$

Recuperación  $Con + \text{Cob.} = \text{Agu}$

Atuendo	Armadura	Defensa	Aguante	Cobertura	Cob. Frontal	Ranuras	Peso	Variaciones	Coste
<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"/>

Utilidad	Armadura	Defensa	Aguante	Cobertura	Cob. Frontal	Ranuras	Peso	Variaciones	Coste
<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"/>

Armas Naturales	Imp (+Hab)	Daño Agu	Daño Crit	Alcance	Cargadores	Munición	TdC	CdF	Peso	Tipo y Variaciones	Coste
Mente	+Int+Armas Tac.	-	-	Concentración	-	Infinita	0	1	0	Análítica	Auto

Armas Naturales	Imp (+Hab)	Daño Agu	Daño Crit	Alcance	Cargadores	Munición	TdC	CdF	Peso	Tipo y Variaciones	Coste
Extremidades	+Arma Exótica	Fue -1	Fue -2	-	-	Infinita	0	2 (+1d6)	0	Cuerpo a Cuerpo, Impedir	Auto

Natural, Pequeña, Contundente, Sin Variaciones o Modificaciones

Armas	Imp (+Hab)	Daño Agu	Daño Crit	Alcance	Cargadores	Munición	TdC	CdF	Peso	Tipo y Variaciones	Coste
<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"/>

Munición usada	Cargadores usados
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Munición usada	Cargadores usados	Dron / Camarada,
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Defensa:  Armadura:  Movimiento:  Ranuras:  Cuerpos:

Munición usada	Cargadores usados
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Triunfo	Requisitos	Resultado
Golpe Crítico	Daño, Impactar, 1 uso por CdF, sin daño de Salpicadura	Inflige el Daño Crítico de tu arma (-Armadura del objetivo) a un Atributo aleatorio (tira 1d6).
Potencia Crítica	Daño, no requiere impactar	+1 Daño Crítico de este Ataque contra todos los objetivos con Aguante 0.

## Reparación

### Cambiar Piezas

Cambia 1 Atributo, Arma, Rasgo, o nueva Astronave.  
Requiere: Taller.

14t (+)

### Mantenimiento: Cura 1

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

12t (+)

### Arreglo Rápido: Cura 2

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

12 (+)

### Reconstruir: Cura 8

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

2x 14t (+)

## Entornos de Astronaves

<b>Astronave:</b>	La otra Astronave se mueve inmediatamente a un espacio adyacente.
<b>Atmósfera:</b>	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.
<b>Campo de Gravedad:</b>	Ganas +2 Velocidad cuando entras en un Campo de Gravedad. Puedes hacer una rotación de 45° gratuita hacia la fuente del Campo de Gravedad.
<b>Nebulosa:</b>	Elimina cualquier efecto de Blanco Fijado sobre tí. Elimina todos efectos de Blanco Fijado que hayas aplicado a tus oponentes. Puede tener efectos adicionales definidos por el DJ.
<b>Nube de Polvo:</b>	Recibes Daño igual a tu Velocidad. Impactar -2 si atacas a través de la Nube de Polvo.
<b>Objeto:</b>	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

<b>Abordado:</b>	Puedes tener hasta 5 Efectos de Abordado a la vez sobre tí. Al comienzo del Turno de tu Oponente puede realizar 1. Ataque de Partida de Abordaje sobre tí. Con una tirada de Ataque fallida, elimina 1 Efecto de Abordado.
<b>Blanco Fijado:</b>	Los Enemigos ganan Impactar: + Fijar Blanco contra tí.
<b>En Llamas:</b>	1 daño a Atributos (no se aplica Armadura) al comienzo de tu Turno.

### Acciones de Drones

Atacar	Impactar + CdF
*Daño	Elige uno: *Atacar, Desenfundar Arma, Recargar, Desplegar, Replegar o realizar una tirada de Analizar, Sigilo o Escapar.
Mover	

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

## Tiradas de Sistemas de Combate de Astronaves

Velocidad mayor (o Tamaño si empate) actúa primero	Ingeniería	Operaciones	Artillería
<b>Mando</b>	<b>Control de Daños</b>	<b>Calibrar</b>	<b>Preparación</b>
Tirada de Habilidad 8 Rotar 45°. Alterar Velocidad = Mot.	Tirada de Habilidad 12-Tri Anular 1 Efecto En Llamas. Regenerar Escudos. Armadura vs Abordaje +1.	Tirada de Habilidad 12-CPU Añade o anula 1. Efecto de Blanco Fijado.	Tirada de Habilidad 8-Tri Recarga o Desencasquilla un arma. Puede tirarse una vez por arma.
<b>Maniobrar</b>	<b>Redirigir Potencia</b>	<b>Fuego a Ciegas</b>	<b>Salva</b>
Tam x4 Rotar 90°. Alterar Velocidad = Mot -2.	14-Pot Una Tirada de Sistemas gana Triunfo +1. Recibe 5 Daño a Escudos.	vs Def Lanza y Atacar con una Ojiva. Esta Ojiva se destruye al final del Turno.	vs Def Atacar con una Batería. Daño a Escudos +1. Puede tirarse una vez por arma.
<b>Dirigir Tripulación</b>	<b>Salto en Combate</b>	<b>Rastreador</b>	<b>Anticiparse al Objetivo</b>
14-Tri Rotar 45°. Armadura vs Abordaje +1. Realizar Tirada de Sistemas con -2 o Lanzar Cazas.	14-CPU* *4 Éxitos, +2 Éxitos adicionales si la nave abandona el Área de Combate.	8-Tri Lanza una Ojiva. Esta Ojiva gana: Fijar Blanco +6.	vs Def Atacar con 1 Batería. Alcance +1. Puede tirarse una vez por arma.
<b>Ametrallar de pasada</b>	<b>Apañes</b>	<b>Escaneo</b>	<b>Bombardeo</b>
vs Def Rotar 45°. Atacar en Arco Frontal con una Batería. Alcance -1.	14-Tri Reparar 1 Daño a Atributos sufrido desde el último turno.	14 -CPU Potenciar siguiente Ataque: Atributo dañado por Crítico +/-1 vs Blanco Fijado.	vs Def Atacar con 2 Baterías. Impactar -2.

Fórmula de Tirada de Ataque:

3d6 +Imp -2 por Incremento de Alcance más allá del 1º Atacar cuesta 1 Munción por CdF usado (mínimo 1)

vs

Defensa del Objetivo

Golpe Crítico gratis vs Objetivo con 0 Aguante

## Curación

### Primeros Auxilios: Detiene Hemorragia

Puede realizarse durante el Combate.  
Requiere: Juego de Herramientas.

10 (+)

### Cuidados Prolongados: Cura 1 a todos

Y una Condición Menor.  
Requiere: Caja de Herramientas.

2x 12t (+)

### Paramédica: Cura 3

Requiere: Caja de Herramientas, solo cura daño causado este combate.  
Puede aplicarse a múltiples Personajes.  
Debe realizarse inmediatamente después del combate.  
Máximo 1 Tirada de Paramédica por cada 3 Personajes.

12 (+)

### Cirujía: Cura 8

y una Condición Mayor o Menor.  
Requiere: Taller.  
Permite la Redistribución de un Rasgo por un Rasgo de Implants.

2x 14t (+)

## Entornos de Combate Personal

<b>Abrir/Cerrar Puerta:</b>	Cuesta 2 puntos de movimiento.
<b>Cobertura X:</b>	Defensa +X.
<b>Gravedad Cero:</b>	Moverse 1 espacio cuesta 2 puntos de movimiento. Impactar -2. Sin penalizaciones por Sobrecarga.
<b>Terreno Difícil:</b>	Moverse 1 espacio cuesta 2 puntos de movimiento.

## Efectos de Combate Personal

<b>Apresado:</b>	1 Acción por Turno. Puedes Moverte con el objetivo si tienes mayor Fue. Ganas 1 Acción adicional si eliminas este efecto.
<b>Apresando Objetivo:</b>	Como el efecto de Apresado pero puedes eliminarlo como una Acción Gratuita.
<b>Blanco Fijado:</b>	Los enemigos ganan Impactar: + Fijar Blanco contra tí.
<b>Contenido:</b>	Máximo 1 Acción este Turno.
<b>Hemorragia:</b>	1 daño a Atributos (no se aplica Armadura) al comienzo de tu Turno.
<b>Sigilo:</b>	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.
<b>Tumbado:</b>	+1 Paso de Cobertura. Cuesta 2 puntos de movimiento levantarse. Moverse un espacio cuesta 2 puntos de movimiento mientras estés Tumbado.
<b>Visión Limitada:</b>	El objetivo gana cobertura contra tí: Cobertura Ligera (Poca luz) o Cobertura Superior (Cegado, Oscuridad Total).

