



Nombre : Diego Toriyama
 Aspecto : Robusto, serio pero jovial
 Clase social : Baja
 Antigua profesión : Soldado de los Tercios
 Arquetipo : Espada / Soldado
 Planeta : Tauro
 Gravedad nativa : G++ .. G+ .. G .. G- .. ØG

(DI)
 Pistas iniciales 1



Rasgos nativos

- Ventaja en tiradas de fuerza y aguante fuera de combate.
- +1 daño al usar tu fuerza
- +1 protección contra daño contundente

Lealtad : 1

0 : Sangría

Honor : 1
 (1+HO)

Protección Sangría : -1
 (PO)

Blindaje ligero (protección 1)
 - ☒ Escudo de energía personal (protección +1, 5 impactos)
 Ropera (daño 3)
 - ☒ mejora: arma de energía
 Vizcaina (daño 2)
 Pistola de plasma (daño 3, recarga, energía)
☒ Estimulantes de combate

Equipo 3

El séquito

CORAJE : +2
 DISCIPLINA : +1
 HONESTIDAD : 0
 SUBTERFUGIO : +1
 POTENCIAL : -1

Salud (5+CO)

Destrozado <u>0</u>	Absorción heridas (2+SU) <u>3</u>
Asustado <u>0</u>	Abrumado <u>0</u>
Inconsciente	

- Entrenamiento de combate:

Cuando tienes tiempo y las herramientas adecuadas (o un taller) puedes aplicar esta mejoras a una pieza de equipo con la que estés habituado. Solo tu puedes sacar partido de esta mejora.

☒ Grande (+1 daño y aparatosa)

Además, en combate utiliza la siguiente versión del movimiento **Enfrentarse a una amenaza**:

Cuando te enfrentas en combate a un enemigo explica como lo haces y tira +CO. Si tienes éxito (7+) realizas tu acción y selecciona una complicación. Si obtienes 10+ selecciona además una ventaja:

- complicación: recibes el efecto de la acción de tu oponente (daño, derribado, desarmado...)
- complicación: pierdes la iniciativa y te encuentras en una posición con desventaja.
- complicación: sacrificas o pierdes algo.
- ventaja: obtienes algo de tu oponente, le pones en desventaja o cambias el lugar del enfrentamiento
- ventaja: ignora la complicación.
- ventaja: infliges daño adicional (+2)

☒ Soldado

- Tácticas avanzadas: obtienes ventaja en combate cuando usas un arma conocida contra un enemigo conocido en un entorno controlado.

Nombre:

Concepto:

Brío

(fuerza, resistencia, valor...)

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo | <input type="checkbox"/> Combate cuerpo a cuerpo |
| <input type="checkbox"/> Equitación | <input checked="" type="checkbox"/> Combate sin armas |
| <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar | <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia |

Picaresca

(astucia, sigilo, rapidez...)

- | | |
|--------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Acrobacias | <input type="checkbox"/> Combate a distancia |
| <input type="checkbox"/> Engañar | <input type="checkbox"/> Latrocinio |
| <input type="checkbox"/> Perspicacia | <input type="checkbox"/> Sigilo |

Galantería

(belleza, presencia, educación...)

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Bajos fondos | <input type="checkbox"/> Arte |
| <input type="checkbox"/> Comercio | <input type="checkbox"/> Diplomacia |
| <input type="checkbox"/> Seducción | <input type="checkbox"/> Trato con animales |

Erudición

(inteligencia, conocimiento, disciplina...)

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Humanidades | <input type="checkbox"/> Ciencias |
| <input type="checkbox"/> Ingeniería | <input type="checkbox"/> Lingüística |
| <input type="checkbox"/> Medicina | <input type="checkbox"/> Navegación |



Talentos

Armas

Equipo

Anotaciones

PV: _____

Defensa: _____

Iniciativa: _____

Fortuna: _____