

Jugador: \_\_\_\_\_  
Tripulante: \_\_\_\_\_  
Nave: \_\_\_\_\_Reputación\_\_\_\_Riqueza\_\_\_\_  
Trasfondo: \_\_\_\_\_  
Motivación: \_\_\_\_\_  
Descripción: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



### Habilidades de Puente

Mando: \_\_\_\_\_  
Navegación: \_\_\_\_\_  
Ingeniería: \_\_\_\_\_  
Comunicaciones: \_\_\_\_\_  
Artillería: \_\_\_\_\_

### Habilidades de Cubiertas

Medicina: \_\_\_\_\_  
Maquinaria: \_\_\_\_\_  
Percepción: \_\_\_\_\_  
Atletismo: \_\_\_\_\_  
Contrabando: \_\_\_\_\_

### Habilidades de Combate

Combatir: \_\_\_\_\_ Pelea (Atletismo)\*: \_\_\_\_\_

\*Tiene la misma puntuación que atletismo más lo que se añada (max +1).

### Acciones de Combate

A.Defensiva: Combatir \_\_\_\_\_ + Armadura \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Atletismo \_\_\_\_\_ + Armadura \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
A.Ofensiva: Combatir \_\_\_\_\_ + Arma \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Atletismo \_\_\_\_\_ + [CC/C] [0/-1] = \_\_\_\_\_

### Equipo:

### Nivel de Salud:

☐ Normal

☐ Herido

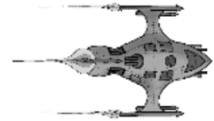
☐ Malherido

☐ Muerto 

Nave espacial: \_\_\_\_\_

Reputación: \_\_\_\_\_ // Riqueza: \_\_\_\_\_

Descripción: \_\_\_\_\_



Motivación: \_\_\_\_\_

Trasfondo: \_\_\_\_\_

Mejoras: \_\_\_\_\_

Tripulación:

Tripulante / Cargo

_____	/	_____
_____	/	_____
_____	/	_____
_____	/	_____
_____	/	_____
_____	/	_____
_____	/	_____
_____	/	_____
_____	/	_____
_____	/	_____

Estructura: *Modificador*

☐ Normal \_\_\_\_\_

☐ Tocada \_\_\_\_\_

☐ Brecha \_\_\_\_\_

☐ Inutilizada \_\_\_\_\_

Características:

Fija/Temporal

Tamaño: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Defensas: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Velocidad: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Salto: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Plano:

Bodega: