

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

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

**Plano:**

**Estructura:**

**Modificador**

**Normal** \_\_\_\_\_

**Tocada** \_\_\_\_\_

**Brecha** \_\_\_\_\_

**Inutilizada** \_\_\_\_\_

**Características:**

Fija/Temporal

Tamaño: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

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

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

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

**Bodega:**