



EL CAPITÁN DE LA NAVE Y UN HÁBIL PILOTO. ES TAMBIÉN UN SABIO EXPLORADOR, UN ASTUTO COMERCIANTE Y LA MENTE MAESTRA DETRÁS DE TODA OPERACIÓN. WOOLEN ES EL MENTOR Y GUARDIAN DE ESTA FAMILIA DE TRES QUE ES "LA KAHLUA".

STR	AIM	INT	HP
2	1	3	10

LVL

WOOLEN

IMAGEN CUERPO COMPLETO

XP

PROGRESO

Al iniciar, el jugador escoge un atributo para sumar 1 pt. Cada **LOCACIÓN** visitada por el equipo presentará desafíos que una vez vencidos otorgarán como recompensa 1 punto de experiencia (XP) a cada personaje.

Para avanzar al siguiente nivel, el personaje deberá sumar tantos puntos de XP como su nivel +4.

Resumen: Comenzando en LVL 1, cada personaje deberá sumar 5 pts de XP para subir a LVL 2. Cada nuevo nivel reinicia el contador de XP a 0.

NIVEL	RECOMPENSA
2	+1 (S.A.I.)
3	+2 HP
4	2º HABILIDAD PASIVA
5	+1 (S.A.I.)
6	+2 HP
7	+2 HP
8	+1 (S.A.I.)
9	+3 HP
10	2º HABILIDAD ACTIVA

HABILIDADES

COMERCIANTE: (PASIVA) PUEDE CONSEGUIR PRECIOS MÁS BAJOS E INFORMACIÓN.

¡ATAJOS!: (PASIVA) UNA VEZ POR VIAJE, AL SACAR DOBLES, PODRÁ OPTAR POR EVITAR "ALGO MALO".

DIAGNOSTICAR DEBILIDAD: (ACTIVA) POR ESE TURNO, EL ENEMIGO SUFRE +1 EN TODOS SUS DAÑOS.

CURACIONES: (ACTIVA) PUEDE CURAR 1D6 HP. UN USO POR LOCACIÓN.

EQUIPAMIENTO E INVENTARIO

SCANNER			
SET DE CURACIÓN			
PISTOLA BLASTER			
TRAJE VOIDER BÁSICO			
PONCHO MARRÓN			

CRÉDITOS

JUGADOR/A

R.O.V. "LA VOID ABIERTA" | v.1

LA AMARGA KAHLUA

MOTOR NUCLEAR

SOLO PARA VIAJES INTERPLANETARIOS. NO REALIZA SALTOS WARP.

PROPULSORES

HABITÁCULOS DE LA NAVE-HOGAR

PUENTE DE NAVEGACIÓN

- DORMITORIO x 4
- WOOLEN
- DRILLO
- LINA
- ENFERMERÍA

- SALÓN COMÚN
- COCINA
- SALA DE MÁQUINAS

FAROS Y BALIZAS PARA LUZ Y SEÑALIZACIÓN.

CRÉDITOS

DURABILIDAD

BOVEDA

- ESPACIO PARA:
 - 75 CAJAS CARGO
 - 4 NAVES BOTE
- COMIENZA CON 1

NAVE BOTE
NAVE PARA 2 PERSONAS



LINA ES LA PRIMER OFICIAL. ES TAMBIÉN LA LÍDER TÉCNICA Y QUIEN TODO LO SABE SOBRE EL FUNCIONAMIENTO DE LA NAVE. PERO QUE NO LOS ENGAÑE SU INTELIGENCIA Y CARISMA... ¡SU VERDADERA PASIÓN ES DISPARAR!

STR	AIM	INT	HP
1	3	2	10

LINA

LVL

IMAGEN CUERPO COMPLETO

XP

HABILIDADES

TIRADORA RÁPIDA: (PASIVA) LINA PUEDE ATACAR PRIMERO CON +2 A SU TIRADA DE D6.

BUENA MANUTENCIÓN: (PASIVA) LA NAVE REPARA 1 PUNTO EXTRA DE DURABILIDAD.

HACKER: (ACTIVA) LINA PUEDE CONTROLAR AUTOMATAS O CANCELARLOS POR DOS TURNOS.

TIRO APUNTADO: (ACTIVA) ATAQUE CON +1 AIM. UTILIZABLE UNA VEZ POR BATALLA.

EQUIPAMIENTO E INVENTARIO

GANZÚAS			
HERRAMIENTAS DE HACKED			
PISTOLA BLASTER			
TRAJE VOIDER BÁSICO			
PONCHO GATO-CAPUCHA			

CRÉDITOS

JUGADOR/A

PROGRESO

Al iniciar, el jugador escoge un atributo para sumar 1 pt. Cada LOCACIÓN visitada por el equipo presentará desafíos que una vez vencidos otorgarán como recompensa 1 punto de experiencia (XP) a cada personaje.

Para avanzar al siguiente nivel, el personaje deberá sumar tantos puntos de XP como su nivel +4.

Resumen: Comenzando en LVL 1, cada personaje deberá sumar 5 pts de XP para subir a LVL 2. Cada nuevo nivel reinicia el contador de XP a 0.

NIVEL	RECOMPENSA
2	+1 (S.A.I.)
3	+2 HP
4	2° HABILIDAD PASIVA
5	+1 (S.A.I.)
6	+2 HP
7	+2 HP
8	+1 (S.A.I.)
9	+3 HP
10	2° HABILIDAD ACTIVA

R.O.V. "LA VOID ABIERTA" | v.1



ESTE VOIDER MESTIZO ES LA FUERZA BRUTA QUE CUALQUIER OPERACIÓN PELIGROSA REQUIERE. DUEÑO DE UN CORAZÓN DE ORO Y UN IMPEDIMENTO EN EL HABLA, DRILLO ES EL ORGULLOSO PILOTO DE LA AMARGA KAHLUA.

STR	AIM	INT	HP
3	2	1	10

DRILLO

LVL

IMAGEN CUERPO COMPLETO

XP

HABILIDADES

FUERTE: (PASIVA) DAÑO BASE DE STR SIN ARMAS, +1 ARMAS IMPROVIDADAS, +2 ARMAS REALES.

MANIOBRAS EVASIVAS: (PASIVA) PERMITE REPETIR UNA TIRADA DE EVASIÓN POR LOCACIÓN.

¡GOLPETAZO!: (ACTIVA) KNOCKEA A UN ENEMIGO POR UN TURNO.

RESISTENTE: (ACTIVA) RECUPERA 2 HP. UN USO POR LOCACIÓN.

EQUIPAMIENTO E INVENTARIO

MARTILLO			
PISTOLA BLASTER			
TRAJE VOIDER +1 DEF			

CRÉDITOS

JUGADOR/A

PROGRESO

Al iniciar, el jugador escoge un atributo para sumar 1 pt. Cada LOCACIÓN visitada por el equipo presentará desafíos que una vez vencidos otorgarán como recompensa 1 punto de experiencia (XP) a cada personaje.

Para avanzar al siguiente nivel, el personaje deberá sumar tantos puntos de XP como su nivel +4.

Resumen: Comenzando en LVL 1, cada personaje deberá sumar 5 pts de XP para subir a LVL 2. Cada nuevo nivel reinicia el contador de XP a 0.

NIVEL	RECOMPENSA
2	+1 (S.A.I.)
3	+2 HP
4	2° HABILIDAD PASIVA
5	+1 (S.A.I.)
6	+2 HP
7	+2 HP
8	+1 (S.A.I.)
9	+3 HP
10	2° HABILIDAD ACTIVA

R.O.V. "LA VOID ABIERTA" | v.1