HOJA DE TRIPULACIÓN

CORIOLIS

LA·GRAN·OSCURIDAD

NOMBRE TRIP.

PUNTOS TRIPULACIÓN (PT)

LÍDER
NOMBRE

RECO
NOMBRE

GUARDIA
NOMBRE

TOPO
NOMBRE

ARQUEÓLOGO
NOMBRE

MANIOBRAS TRIPULACIÓN

	EFECTO

ROVER

	MANIOV.	VELOC.	CASCO	BLINDAJE	PROTECCIÓN PLAGA

MEJORAS

CARGA

LANZADERA

	MANIOV.	VELOC.	CASCO	BLINDAJE	PROTECCIÓN PLAGA	VEL. CRUCERO	ALCANCE

MEJORAS

CARGA

PÁJARO

APARIENCIA

NOMBRE

TIPO

SALUD

ENERGÍA

PODERES

	EFECTO	ALCANCE

HOJA DE EXPLORADOR

CORIOLIS

LA·GRAN·OSCURIDAD

MANÍA

ASPECTO

MOTIVACIÓN

NOMBRE

PROFESIÓN

ESPECIALIDAD

SALUD

ESPERANZA

CORAZÓN

EXPERIENCIA



ORIGEN

FACCIÓN

CONTACTOS

RECUERDO

OBJETOS DIMINUTOS

SUMINISTROS

TALENTOS — NIVEL

EQUIPO — BONIF.

BLINDAJE

NIVEL BLINDAJE

PROTECCIÓN PLAGA

VOLUMI-NOSO: (AGILIDAD −2)

CARACTERÍSTICAS

RUKH

ARMAS

ARMAS	BONIF.	DAÑO	UC	ALCANCE	PESO	CARACTERÍSTICAS
				/		
				/		
				/		

REGISTRO SOLITARIO

CORIOLIS

LA·GRAN·OSCURIDAD

NOMBRE DEL DESCENSO

CLASE DE DESCENSO

○ I ○ II ○ III ○ IV

BONIF. ESCANEO PROFUNDO

BONIF. ESCANEO PLAGA

DISTANCIA A LA SALIDA

DISTANCIA INCURSIÓN

CLASE PROFUNDIDAD

- 1 A 5 ○ I
- 6 A 10 ○ II
- 11 A 15 ○ III
- 16 A 20 ○ IV

MAPA/NOTAS

COMPROBACIÓN DE LOCALIZACIÓN

2D6 + DISTANCIA INCURSIÓN	RESULTADO
2 a 14	Peligro
15 o más	Localización
20 o más	Si la clase de profundidad es igual o superior a la clase de descenso, llegas al punto final. De lo contrario, llegas a una localización.

Gasta 1 bonif. de escaneo profundo para añadir 1D6

COMPROBACIÓN DE CAMPAMENTO

2D6 + CLASE DE DESCENSO + CLASE DE PROFUNDIDAD	RESULTADO
4 a 12	El tiempo pasa sin incidentes
13 o más	Interrupción

COMPROBAR SI HAY PLAGA

- Empieza con dos dados base.
- Añade un número de dados base igual a la clase de descenso (1 a 4).
- Añade un número de dados base igual a tu clase de profundidad actual (1 a 4).
- Opcionalmente, reduce el número de dados base, usando tu bonificación de escaneo de la Plaga. Gasta 1 punto para eliminar un dado, hasta un mínimo de dos dados.

Después de reunir los dados, haz la tirada. La exposición a la Plaga de la zona atravesada es igual al número de ⚠ sacados.