

ATRIBUTOS

4 6 8 10 12 — AGILIDAD
 4 6 8 10 12 — ASTUCIA
 4 6 8 10 12 — ESPÍRITU
 4 6 8 10 12 — FUERZA
 4 6 8 10 12 — VIGOR

Nombre:

Apodo:

Alt.

Benis:

Pes.

Convicción:

Tam.

Paso

Parada

Dureza

EQUIPO

HABILIDADES

4 6 8 10 12 — Atletismo
 4 6 8 10 12 — Con. Generales
 4 6 8 10 12 — Notar
 4 6 8 10 12 — Persuadir
 4 6 8 10 12 — Sigilo

DEAD LANDS



DESVENTAJAS

VENTAJAS & AVANCES

PODER

PP

DIST.

DUR.

EFECTOS

ARMA

DIST.

DAÑO

PA

CDF

PES.

NOTAS

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

HISTORIAL



VEHÍCULO

NOTAS

CARGA Y EQUIPAMIENTO

Tamaño

Maniobra

Vel.
Máxima
(km/h)

ARMAMENTO

Dureza

Trip.

HERIDAS

-1

-2

-3

SIN.

COMPADRES Y MONTURAS

NOMBRE

--	--	--

Paso

Parada

Durezza

DESVENTAJAS

VENTAJAS

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

HABILIDADES

RASGO

DADO

[illegible]

CAPACIDADES Y EQUIPO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and is set against a dark background.

INC

-2

-1

FATIGA



NOMBRE



--	--	--

Paso

Parada

Durezza

DESVENTAJAS

VENTAJAS

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

HABILIDADES

RASGO

DADO

This image shows a full page of blank, cream-colored paper with horizontal black ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for handwriting practice or note-taking. There are no margins, text, or other markings on the page.

CAPACIDADES Y EQUIPO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and is set against a dark background.

INC

-2

-1

FATIGA



MODIFICADORES DE LANZAMIENTO

- **ARMA PESADA (+2):** El ataque se considera procedente de un arma pesada.
- **BRILLO/SUDARIO (+1):** Brillo crea una luz suave en una PAP centrada en el objetivo. Resta 2 al total de Sigilo y niega un punto de penalización por iluminación al atacar al objetivo. Sudario oscurece levemente al objetivo, imponiendo una penalización de -1 a los ataques contra él y añadiendo +1 a sus tiradas de Sigilo.
- **DAÑO RESIDUAL (+2):** La víctima sufre en su siguiente turno el daño base del poder menos un tipo de dado (solo durante un turno). Si el daño base ya es de dados de d4, se reduce en uno su total de dados.
- **DISTANCIA SUPERIOR (+1/+2):** Por 1 punto, dobla la distancia base y triplicala por 2. No se puede usar en poderes con alcance de toque o personal.
- **FATIGA (+2):** Puede añadirse a poderes que causen daño o deban ser resistidos. Si la víctima es afectada, también sufre un nivel de fatiga. Esto no puede incapacitar a la víctima.
- **MOLESTIA/IMPULSO (+1):** Molestia reduce el Paso base del objetivo en 2 hasta que el poder finalice. Mejora lo incrementa en 2.
- **PERFORACIÓN DE ARMADURA (+1 a +3):** Cada PP gastado otorga al poder PA 2, hasta un máximo de PA 6.
- **SELECTIVO (+1):** El lanzador elige quién se ve afectado entre los presentes dentro del área de efecto del poder.

