

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

Especie:	Alt.
Benis:	Pes
Convicción:	



Dureza

HABILIDADES

[illegible]

EQUIPO

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

DESVENTAJAS

VENTAJAS & AVANCES

N

N

N

E
E
E
E

E
V
V
V

V
H
H

H	
H	
L	

L
L
L

PODER

PP

DIST.

DUR.

EFFECTOS

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

ARMA

DIST.

DAÑO

PA

CDF

PES.

NOTAS

Blank lined paper for writing.



HISTORIAL

VEHÍCULO

NOTAS

CARGA Y EQUIPAMIENTO

Tamaño

Maniobra

Vel.
Máxima
(km/h)

Dureza

Trip.

ARMAMENTO

HERIDAS

-1

-2

-3

SIN.

AMIGOS Y ALIADOS

NOMBRE



Paso



Parada



Dureza

DESVENTAJAS

VENTAJAS

RASGO

HABILIDADES

DADO

OBJETO

EQUIPO

PESO

INC

-2

-1

FATIGA

NOMBRE



Paso



Parada



Dureza

DESVENTAJAS

VENTAJAS

RASGO

HABILIDADES

DADO

OBJETO

EQUIPO

PESO

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.



LISTA DE REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Usa la lista siguiente a la hora de elegir qué reglas de ambientación añadir a tu campaña; marca las casillas correspondientes y así todo el mundo sabrá de un vistazo qué reglas están activas.

- **Aventuras extraordinarias:** Los personajes pueden gastar un beni para usar una ventaja de combate que no tengan de su rango de experiencia o inferior.
- **Convicción:** Los héroes ganan puntos de convicción, que pueden usar para añadir +1d6 al total de una tirada de rasgo o daño. Se gana convicción por grandes triunfos (superar un obstáculo importante para el personaje) o sufrir grandes tragedias (una derrota personal, la muerte de un amigo o aliado, etc.).
- **Combate creativo:** Un aumento en una tirada de truco permite tirar en una tabla especial para ganar beneficios adicionales.
- **Daño descarnado:** Cuando los Comodines sufren una herida, emplean la tabla de lesiones y aplican sus resultados.
- **Elecciones difíciles:** Los personajes bajo el control del DJ solo tienen benis si los jugadores gastan los suyos.
- **Especialización en habilidades:** Los personajes tienen una especialización en cada habilidad y aplican una penalización de -2 al resto de variaciones.
- **Fanáticos:** Los secuaces enemigos pueden sacrificarse para evitar daño a sus jefes.
- **Héroe nato:** Los personajes ignoran los requisitos de rango de las ventajas durante la creación de personaje.
- **Héroes sin armadura:** Los Comodines ganan +2 a las tiradas de absorción cuando no llevan armadura.
- **Límite de heridas:** Los Comodines nunca pueden recibir más de cuatro heridas de un único ataque.
- **Los héroes nunca mueren:** Los héroes y principales villanos no mueren, sino que escapan para regresar más adelante cuando son derrotados.
- **Múltiples idiomas:** Los personajes conocen la mitad de su dado de Astucia en idiomas diferentes, con un valor de d6 cada uno.
- **Potra:** Los héroes pueden gastar benis para evitar una pifia, logrando (en ocasiones) tener éxito de formas extrañas e inesperadas.
- **Puntos de habilidad adicionales:** En ambientaciones futuristas o especializadas, los personajes comienzan con quince puntos de habilidad en vez de doce.
- **Rechazo dinámico:** Una pifia en una tirada de habilidad arcana obliga al personaje a tirar en una tabla especial con varios resultados bastante caóticos.
- **Recuperación heroica:** Los Comodines comprueban su curación natural cada día, en vez de cada cinco días; la fatiga por golpes y cardenales se recupera cada cuatro horas en vez de cada día.
- **Sin puntos de poder:** No se emplean PP con los trasfondos arcanos, sino que se aplica la mitad del coste en PP como penalización a la tirada de habilidad (redondeando hacia arriba). Se puede extender los poderes todo lo que se quiera, con -1 por poder activo a las tiradas de habilidad arcana.