

NOMBRE DEL JUGADOR:

NOMBRE:

ATRIBUTOS		HABILIDADES DE COMBATE	
FORTALEZA	<input type="checkbox"/>	REACCIÓN	<input type="checkbox"/>
COORDINACIÓN	<input type="checkbox"/>	PELEA	<input type="checkbox"/>
INTUICIÓN	<input type="checkbox"/>	DISPARO	<input type="checkbox"/>
CARISMA	<input type="checkbox"/>	DEFENSA	<input type="checkbox"/>

OCUPACIONES

+	<input type="checkbox"/>
+	<input type="checkbox"/>
+	<input type="checkbox"/>
+	<input type="checkbox"/>

IDIOMAS:

VENTAJAS:

DEFECTOS:

HERIDAS:

ROJO

EL JUEGO DE ROL DE APOCALIPSIS NUCLEAR

INICIATIVA 1D6+

VITALIDAD

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PUNTOS DE SUPERVIVENCIA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

ARMAS

+	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>
+	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>
+	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>
+	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>

ARMADURA

+	<input type="checkbox"/>
+	<input type="checkbox"/>

EQUIPO:

USOS DE LOS PUNTOS DE SUPERVIVENCIA

- AÑADIR UN +1 A LA INICIATIVA POR CADA PUNTO DE SUPERVIVENCIA GASTADO, PARA ASÍ PODER ACTUAR PRIMERO.
- AÑADIR UN +1 AL RESULTADO DE LOS DADOS POR CADA PUNTO DE SUPERVIVENCIA GASTADO, PARA ASÍ TENER ÉXITO EN UNA TIRADA QUE DE OTRO MODO SERÍA UN FRACASO.
- AÑADIR 1 PUNTO DE DAÑO EXTRA POR CADA PUNTO DE SUPERVIVENCIA GASTADO, PARA ASÍ CAUSAR MÁS DAÑO A UN Oponente.
- RESTAR 1 PUNTO AL DAÑO SUFRIDO POR CADA PUNTO DE SUPERVIVENCIA GASTADO, PARA ASÍ SUFRIR UNA PÉRDIDA MENOR DE VITALIDAD.

DIFICULTAD OBJETIVO	MOD.
7 MUY FÁCIL	+2
8 FÁCIL	+1
9 NORMAL	+0
10 DIFÍCIL	-1
11 MUY DIFÍCIL	-2
13 IMPOSIBLE	-4