

HOJA DE PERSONAJE

Cuerpo

Vida

Mente

P. Héroe

Valor

Absorción



Experiencia

teruel forever

Objetos en mochila

Otros objetos

Peter Art Illustrations

Total espacios



Fármacos

Habilidades

Nombre

Cant.



DIARIO DE MISION

EXPEDIENTE Z - SALVACION

Tabla de combate grupal

RESULTADO	0-	1-2	3	4	5	6	7+
EFFECTO	Muerte	-8 PV, Infectado	-6 PV	-5 PV	-4 PV	-2 PV	lleso

1. Tira dos dados.
2. Suma las bonificaciones aplicables al miembro de tu equipo que protagoniza el enfrentamiento (si procede).
3. Aplica los modificadores por inferioridad numérica y/o los que texto te indique, si se da el caso.
4. Consulta el resultado en la tabla y aplica el efecto, o bien usa, si lo juzgas necesario, un PUNTO DE ACCIÓN.
5. El/los oponente/s del personaje es/son derrotados, tanto si este sobrevive al enfrentamiento como si no.

EQUIPO Z

NOMBRE

Cuerpo

Vida

Mente

P. Acción

Valor

Máx

Absor.

Capacidad Especial

Armas



Conductor

Objetos (M= mochila)

NOMBRE

Cuerpo

Vida

Mente

P. Acción

Valor

Máx

Absor.

Capacidad Especial

Armas



Conductor

Objetos (M= mochila)

NOMBRE

Cuerpo

Vida

Mente

P. Acción

Valor

Máx

Absor.

Capacidad Especial

Armas



Conductor

Objetos (M= mochila)