America's got POWERS

EQUIPO

NOMBRE REAL

APODO

REPUTACIÓN

POSICIÓN EN EL EQUIPO

Partidos Jugados

Como gastar PUNTOS DE PATROCINIO

1: tirada abierta en valor max de dado.
1: +1d6 a la tirada
2: Repite 1 dado.
2: Ataque adicional
2: Mueve una sección adicional
2: Ignora los malus por daño en este asalto.
3: +1d8 a la tirada
4: repite los dados que quieras
5: Recurso de patrocinadores (d12)

Perdiendo Destino

- Pierdes 1 punto cuando caes derrotado en combate.
- 1 pto: 4 niveles mermados de capacidad / anulas daño de 1 ataque
- 1 pto: te destapan un trapo sucio

RECOMPENSAS

- Ganas 1 punto de Destino cuando sobrevives a un partido o evento del Reality.

RELACIONES

TRAPOS SUCIOS

Aire | Fuego | Tierra | Agua

Psíquico | Conocimiento | Curación | Carisma

Movimiento | Camuflaje | Superfuerza | Sentidos

Proyección | Escudo | Cpo a Cpo | Equipo

Proyección	Escudo	Cpo a Cpo	Equipo
alcance 5-6	alcance N/A	alcance 1	alcance 2-3

DESTINO

8 | 10 | 12

PATROCINADOR

Capacidades Favorecidas

Favor de Patrocinador

FAMA

Mejoras (por gastar)

HERIDAS

1	-1 TO NEXT ROLL
2	-1 TO NEXT ROLL
3	-2 TO NEXT ROLL
4	-1 TO ALL ROLLS
5	-2 TO ALL ROLLS
6	-4 TO ALL ROLLS (DEFEATED)

Defensa

ARMADURA

- ☐ HELMET (-1 MISSILE)
- ☐ BREASTPLATE (-1 MELEE)
- ☐ GREAVES (-1 POSITION)

Ataque

ALSO AVAILABLE AS PDF DOWNLOAD FROM WWW.AGON-RPG.COM