

ATAQUES

Alcance	Tipo	Bon de Ataque	Daño	Crítico
			d	x
Munición			Munición Especial	
	#			#

		Bon de Ataque	Daño	Crítico
Alcance	Tipo		d	x

Alcance	Tipo	Bon de Ataque	Daño	Crítico
'	c		d	x

Munición  Munición Especial 

SALVACIONES

$$\text{REF} = \text{DES} + \quad + \quad + \quad +$$

☐ Evasión ☐ Evasión Mejorada ☐ Aguante ☐ Sentido de las trampas

EFFECTS

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □

Iniciativa

VELOCIDAD

VELOCIDAD	Vel con Armadura	Vel Temp
-----------	------------------	----------

ATAQUE BASE

BONUS	ATAQUE	ATAQUE A
-------	--------	----------

Bonus Temp Daño	Bon de Moral	Bufos	Nerfeos	Ataque Poderoso
+	=	+	-	+

GRAPPLE

$$\text{GRAPPLE BONUS} = \text{Attack Base} \times 4 + \text{FUE} + \text{Misc}$$

SALUD

NTOS DE GOLPE ☐ Moribundo ☐ Estable No Letal ☐ Inconsciente

pg	pg	pg
----	----	----

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA		CA Armadura	CA Escudo	Armadura Natural	Mod de Tamaño	Mod de Desvío	Misc
CA	= 10 + DES	+	+	+	-	+	+

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

$$\boxed{\text{CA}} = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$

CLASE DE ARMADURA TOQUE

$$\text{CA} = 10 + \text{DES} \quad / \quad / \quad / \quad - \quad + \quad +$$

CA Temp Resistencia a Conjuros Mod Condicionales

CA

Reducción Daño

METAPSIONICS

[illegible]

APTITUDES DE COMBATE

[illegible]