

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       |

Municipión # □□ □□ □□ | Municipión Especial # □□□  
 □□□ □□□ □□□ □  
 □□ □□ □□ □□

## SALVACIONES

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

## EFEITOS

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. P010100010001

## Iniciativa

## VELOCIDAD

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

\_\_\_\_\_ ' C \_\_\_\_\_ ' C \_\_\_\_\_ ' C

## ATAQUE BASE

| Bonus Temp<br>Daño | Bon de<br>Moral | Bufos | Nerfeos | Ataque<br>Poderoso |
|--------------------|-----------------|-------|---------|--------------------|
| +                  | =               | +     | -       | +                  |

## GRAPPLE

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

SALUD

**PUNTOS DE GOLPE** ☐ Heridas ☐ Moribundo ☐ Estable ☐ No Letal ☐ Inconsciente

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| <div>pg</div> | <div>pg</div> | <div>pg</div> |
|---------------|---------------|---------------|

## 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 DE TOQUE

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

|                |                        |                      |
|----------------|------------------------|----------------------|
| CA Temp        | Resistencia a conjuros | Mod Condicionales    |
| <b>CA</b>      | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
| Reducción Daño | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |

## METAPSIONICS

[illegible]

## APTITUDES DE COMBATE

[illegible]