

Puntos de vida

Daño actual Máximos

Otros Temporales

Umbral Dolor

Leve -2

Moderado -4

Intenso -6

Muy Intenso -8

Insoportable -10

SHOCK (Desmayo)

Dinero

Iniciativa = $\frac{\text{AGI}}{\text{AGI}} + \frac{\text{Bonos}}{\text{Bonos}}$

Percepción = $\frac{\text{SEN}}{\text{SEN}} + \frac{1/2 \text{ poder}}{1/2 \text{ poder}} + \frac{\text{Bonos}}{\text{Bonos}} + \frac{\text{DBS}}{\text{DBS}}$

Enfoque (Usos por día)

Velocidad (Movimiento)

Normal Volar Nadar Escalar

Ataque con Armas

Ataque con Energía

Defensa

Escudo Racial Agilidad Otros

Armadura

Bono Armadura Natural Racial Otros

Defensa Táctica

AGI VIG Otros Otros

Resistencias E Inmunitades

AGNI

Atributos

	Base	Especie	AD	PdA	Otros	Otros	Temporales
VIG Vigor							
AGI Agilidad							
MEN Mente							
SEN Sentidos							

AD: Atributo Dominante, PdA: Puntos de Aventurero

Diñicultad Manifestaciones

Diñicultad Módulos

Dados base

DBV Dado Base Vigor

DBA Dado Base Agilidad

DBM Dado Base Mente

DBS Dado Base Sentidos

Salvaciones

Vigor 1/2 poder Vigor Bonos Bonos DBV

Agilidad 1/2 poder Agilidad Bonos Bonos DBA

Mente 1/2 poder Mente Bonos Bonos DBM

Sentidos 1/2 poder Sentidos Bonos Bonos DBS

Habilidades, conocimientos o acciones tácticas

Total	DB	Atributo	1/2 poder	Bono

Armas y Ataques especiales

Bono daño Crítico Rango de Crítico Rango Tipo Peso Bono de daño Total

Melé usan DBV para daño, Rango usan DBA, Energía DBS o DBM. El bono de daño total suma todos tus bonos que aumentan el daño con esa arma

Módulos de clase Acceso rapido

Descriptor Narrativos

Físico/Biológico Sobrenatural Mágico Tecnológico

Escudos y Armaduras

B.A.* PA** PM*** Especial

* Bono armadura, ** Penalizador de Agilidad *** Penalizador a Movimiento

