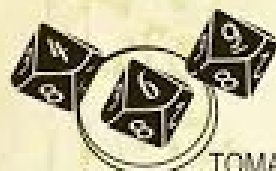


INICIATIVA



+ INICIATIVA

TOMA EL VALOR CENTRAL



ACTUA DE
MAYOR A MENOR

ATAQUE



*

+ REFLEJOS +



TOMA EL VALOR CENTRAL

CRÍTICOS

00 · DAÑO x2 + ASPECTO (1a ESCENA)

000 · DAÑO x3 + ASPECTO (1a PARTIDA)

PIFIAS

11 · FALLO + ASPECTO (1a ESCENA)

111 · FALLO + ASPECTO (1a PARTIDA)

CONTRA
DEFENSA
OBJETIVO

LEER LOS VALORES

m · MENOR

C · CENTRAL

M · MAYOR

DAÑO

TIRADA DE
ATAQUE

+

MODIFICADOR
AL DAÑO

C/C o DIS.



*

TIPO DE ATAQUE

ANIMALES PEQUEÑOS

ATAQUE SIN ARMAS

CUCHILLOS, NUDILLERAS...

ESPADAS, HACHAS, BATES...

PISTOLAS...

FUSILES, ESCOPETAS...

AMETRALADORAS, LANZACOHETES...

DAÑO

1

m

C

M

mM

CM

mCM

ACTIVAR ASPECTO · USA LA FILA DE ARRIBA O ABAJO