

Iniciativa

BONUS INICIATIVA DOTES Entrenamiento Misc

INIC = DES + + +

VELOCIDAD

VELOCIDAD

' c

Vel Temp

' c

Vel. de Nado

' c

Vel. de Vuelo

' c

Vel Treparando

' c

ATAQUE BASE

BONUS ATAQUE BASE

ATAQUE MELEE

ATAQUE A DISTANCIA

Bonus Temp Ataque

+

Bon de Moral

+

+

-

-

-

-

Ataque Poderoso

Bonif. Temp de Daño

+

Bon de Moral

+

+

-

-

+

+

Ataque Poderoso

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE

BMC = FUE + BAB - +

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

DMC = 10 + FUE + DES + + + BAB - +

DMC DESPREVENIDO

DMC = 10 + FUE / / + + BAB - +

BMC Temp. DMC Temp Mod Condicionales

+ BMC

+ DMC

SALUD

PUNTOS DE GOLPE

☐ Moribundo ☐ Estable

No Letal

☐ Inconsciente

pg

pg

pg

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + + + + +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / / + + + + +

CLASE DE ARMADURA TOQUE

CA = 10 + DES + + / + + + +

CA Temp Resistencia a conjuros Mod Condicionales

+ CA

Reducción Daño

/

Notas

ATAQUES

Alcance

Tipo

Bon de Ataque

Daño

d

Crítico

x

Alcance

Tipo

Bon de Ataque

Daño

d

Crítico

x

Alcance

Tipo

Bon de Ataque

Daño

d

Crítico

x

Alcance

Tipo

Bon de Ataque

Daño

d

Crítico

x

Alcance

Tipo

Bon de Ataque

Daño

d

Crítico

x

MANIOBRAS DE COMBATE

SALVACIONES

SALVACIÓN DE FORTALEZA

FORT = CON + + + +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + + + +

☐ Evasión

☐ Evasión Mejorada

☐ Aguante

☐ Sentido de las trampas

EFECTOS

□ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □

DOTES