Iniciativa

BONUS INICIATIVA | DOTES | Entrenamiento | Misc

INIC = DES + + + +

VELOCIDAD

VELOCIDAD

Vel Temp

Vel. de Nado | Vel. de Vuelo | Vel. trepando

ATAQUE BASE

BONUS ATAQUE BASE | ATAQUE MELEE | ATAQUE A DISTANCIA

Bon Temp Ataque | Bon de Moral | VENTAJAS | Desventajas | Ataque Poderoso

Bonus Temp Daño | Bon de Moral | VENTAJAS | Desventajas | Ataque Poderoso

ATAQUES

Alcance	Tipo	Bon de Ataque	Daño	Crítico
			d00	×
			d00	×
			d00	×
			d00	×
			d00	×

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE | Bonificador de Ataque Base | Mod Tamaño | Misc

BMC = FUE + BAB - +

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE | Mod de Esquiva | Mod de Desvío | Bonificador de Ataque Base | Mod Tamaño | Misc

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

DMC DESPREVENIDO | Mod de Desvío | Bonificador de Ataque Base | Mod Tamaño | Misc

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

BMC Temp. | DMC Temp. | Mod Condicionales

+ BMC | + DMC

SALVACIONES

SALVACIÓN DE FORTALEZA | Base | Racial | Misc | Temp

FORT = CON + + + +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + + + +

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

EFECTOS

SALUD

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

pg | pg | pg

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA | Mod de Esquiva | Mod de Desvío | Armadura Natural | Mod Tamaño | EVOLUCIONES | Misc

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

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / / + + + + +

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 10 + DES + + / + + +

CA Temp | Resistencia a conjuros | Mod Condicionales

+ CA

Reducción Daño

/

Notas

DOTES