

Iniciativa

BONUS INICIATIVA DOTES Entrenamiento Misc
INIC = **DES** + + +

VELOCIDAD

VELOCIDAD Vel con Armadura Vel Temp
' c ' c ' c
Vel. de Nado Vel. de Vuelo Vel Trepando
' c ' c ' c

ATAQUE BASE

BON ATAQUE BASE **ATAQUE MELEE** **ATAQUE A DISTANCIA**

Bonif. Temp de Ataque VENTAJAS Desventajas **¡FURIA!** Fatigado
+ = - - + -
Bon Temp Daño VENTAJAS Desventajas **¡FURIA!** Fatigado
+ = - - + -

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE Bonificador de Ataque Base Mod Tamaño **¡FURIA!**
BMC = **FUE** + **BAB** - +

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

DMC = **10** + **FUE** + **DES** + + + **BAB** - + **¡FURIA!**
DMC DESPREVENIDO Mod de Desvío Bonificador de Ataque Base Mod Tamaño **¡FURIA!**
DMC = **10** + **FUE** / / + + **BAB** - + **¡FURIA!**

BMC Temp. **DMC Temp.** Mod Condicionales
+ BMC **+ DMC**
Penalizador Fatiga

SALUD

PUNTOS DE GOLPE **¡FURIA!** Heridas ☐ Moribundo ☐ Estable No Letal ☐ Inconsciente
pg + pg pg pg

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA Mod de Esquiva Mod de Desvío CA Armadura CA Escudo Armadura Natural Mod Tamaño
CA = **10** + **DES** + + + + +
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO
CA = **10** / / + + + + +
CLASE DE ARMADURA TOQUE
CA = **10** + **DES** + + / / / +

CA Temp Resistencia a conjuros Mod Condicionales
+ CA
- 2 **¡FURIA!** Reducción Daño Penalización CA /
Penalizador CA Fatiga Notas

ATAQUES

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico
' c ' d1 x
Munición # Munición Especial #

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico
' c ' d1 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico
' c ' d1 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico
' c ' d1 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico
' c ' d1 x

Munición # Munición Especial #
Munición # Munición Especial #

SALVACIONES

SALVACIÓN DE FORTALEZA Base Misc Temp **¡FURIA!**
FORT = **CON** + + +
SALVACIÓN REFLEJOS Fatigado
REF = **DES** + + +
SALVACIÓN VOL **¡FURIA!**
VOL = **SAB** + + +
☐ Evasión ☐ Evasión Mejorada ☐ Aguante ☐ Sentido de las trampas
Mod Condicionales

EFECTOS