

Iniciativa

BONUS INICIATIVA DOTES Entrenamiento Misc

INIC = DES + + +

VELOCIDAD

VELOCIDAD Vel con Armadura Vel Temp

Vel. de Nado Vel. de Vuelo Vel. trepando

ATAQUE BASE

BONUS ATAQUE BASE ATAQUE MELEE ATAQUE A DISTANCIA

Bonus Temp Ataque Enemigo Predilecto Bon de Moral VENTAJAS Desventajas

+ = + + -

Bonus Temp Daño Enemigo Predilecto Bon de Moral VENTAJAS Desventajas

+ = + + -

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE Bonificador de Ataque Base Mod Tamaño Misc

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 Heridas Moribundo Estable No Letal Inconsciente

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 DE TOQUE

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

CA Temp Resistencia a conjuros Mod Condicionales

+ CA

Reducción Daño

/

Notas

ATAQUES

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

' c

Munición # Munición Especial #

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

' c

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

' c

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

' c

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

' c

Munición # Munición Especial #

Munición # Munición Especial #

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

Mod Condicionales

EFECTOS