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

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

+ ___ = ___ + ___ − ___ + ___

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

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

BMC = FUE + BAB − ___ + ___

DEFENSA DE 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

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 | d | ×

Munición # | Munición Especial #

Alcance | Tipo | Bon de Ataque | Daño | Crítico

' c | d | ×

Alcance | Tipo | Bon de Ataque | Daño | Crítico

' c | d | ×

Alcance | Tipo | Bon de Ataque | Daño | Crítico

' c | d | ×

Alcance | Tipo | Bon de Ataque | Daño | Crítico

' c | d | ×

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