Iniciativa

BONUS BONUS | DOTES | Entrenamiento | Misc

INIC = DES + + + +

VELOCIDAD

VELOCIDAD | Vel con Armadura | Vel Temp

ft c | ft c | ft c

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

ft c | ft c | ft c

ATAQUE BASE

BONUS ATAQUE BASE | ATAQUE MELEE | ATAQUE A DISTANCIA

Bonus 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 BONUS | Bonificador de Ataque Base | Mod Tamaño | Misc

BMC = FUE + BAB - +

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

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

DMC CMD | 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

	Mod de Esquiva	Mod de Desvío	CA Armadura	CA Escudo	Armadura Natural	Mod Tamaño
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	Bonus Ataque	Daño	Crítico
ft	c		d	×
ft	c		d	×
ft	c		d	×
ft	c		d	×
ft	c		d	×

Munición # | Munición Especial #

Munición # | Munición Especial #

SALVACIONES

	Base	Racial	Misc	Temp
SALVACIÓN SAVE FORT = CON +	+	+	+	+
SALVACIÓN REFLEJOS REF = DES +	+	+	+	+
SALVACIÓN VOL VOL = SAB +	+	+	+	+

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

Mod Condicionales

EFECTOS