

Alcance	Tipo	Bon de Ataque	Daño	Crítico
	c		d	x

## ARMADURA

Tipo		Vel Máxima	MAX CA DES
Pen a Pruebas	Fallo de Conjuro	Peso	CA Armadura
	+	lb	+

Pen a Pruebas	Fallo de Conjuro	Peso	CA Escudo
	+	%	lb
			+

## EQUIPO

Iniciativa				
BONUS	BONUS		DOTES	Misc
INIC	=	DES	+	+

VELOCIDAD		
VELOCIDAD	Vel con Armadura	Vel Temp
' C	' C	' C

ATAQUE BASE		
BASE ATTACK BONUS	Bonus Temp Ataque	Bonus Temp Daño
	+	+

## GRAPPLE

$$\text{BON A BONUS} = \text{Ataque Base} \times 4 + \text{FUE} + \text{Misc}$$

SALVACIONES					SALUD					
SALVACIÓN	Base	Racial	Misc	Temp	PUNTOS DE GOLPE	Heridas	<input type="checkbox"/> Moribundo	<input type="checkbox"/> Estable	No Letal	<input type="checkbox"/> Inconsciente
FORT = CON +	+	+	+	+	pg	pg				pg

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + + + +

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

CLASE DE ARMADURA

CA Armadura CA Escudo Armadura Natural Mod de Tamaño Mod de Desvío Misc

CLASE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + + + - + +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / + + + - + +

CLASE DE ARMADURA TOQUE

CA = 10 + DES / / / - + +

ARMADURA

			CA Temp	Resistencia a conjuros	Reducción Daño	Mod Condicionales
Tipo	Vel Máxima	MAX CA DES	CA			

Escudo				Efectos		Aptitudes de Combate	
Pen a Pruebas	Fallo de Conjuro	Peso	CA Armadura				
	+	%	lb				
Escudo							
Equipo							

	FEATS	APTITUDES ESPECIALES
--	-------	----------------------

Propiedades		
Garganta		
Propiedades		
Body		
Propiedades		
Arms		
Propiedades		
Manos		
Propiedades		
Anillo		
Propiedades		