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 — Bon de Moral — VENTAJAS — Desventajas — Ataque Poderoso

+ = ___ + ___ - ___ - ___

Bon Temp Daño — Bon de Moral — VENTAJAS — Desventajas — Ataque Poderoso

+ = ___ + ___ - ___ + ___

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE — Bonificador de Ataque Base — Mod Tamaño — Misc

BMC = FUE + BAB - ___ + ___

DEFENSA 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

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 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

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

EFECTOS