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

BON ATAQUE BASE | ATAQUE MELEE | ATAQUE A DISTANCIA

Bonif. Temp de Ataque: + = VENTAJAS - Desventajas + ¡FURIA! − Fatigado

Bon Temp Daño: + = VENTAJAS - Desventajas + ¡FURIA! − Fatigado

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE = FUE + BAB - Bonificador de Ataque Base - Mod Tamaño + ¡FURIA!

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE = 10 + FUE + DES + Mod de Esquiva + Mod de Desvío + BAB - Bonificador de Ataque Base - Mod Tamaño + ¡FURIA!

DMC DESPREVENIDO = 10 + FUE / / + Mod de Desvío + BAB - Bonificador de Ataque Base - Mod Tamaño + ¡FURIA!

BMC Temp. | DMC Temp. | Mod Condicionales

− Penalizador Fatiga

SALUD

PUNTOS DE GOLPE pg + ¡FURIA! pg | Heridas pg | ☐ Moribundo ☐ Estable | No Letal pg | ☐ Inconsciente

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA = 10 + DES + Mod de Esquiva + Mod de Desvío + CA Armadura + CA Escudo + Armadura Natural + Mod Tamaño

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO = 10 / / + + + + +

CLASE DE ARMADURA TOQUE = 10 + DES + + / / / +

CA Temp | Resistencia a conjuros | Mod Condicionales

+ CA

− 2 ¡FURIA! Penalización CA

Reducción Daño

/

− Penalizador CA Fatiga

Notas

ATAQUES

Alcance | Tipo | Bon de Ataque | Daño | Crítico

Munición # | Munición Especial #

Alcance | Tipo | Bon de Ataque | Daño | Crítico

Alcance | Tipo | Bon de Ataque | Daño | Crítico

Alcance | Tipo | Bon de Ataque | Daño | Crítico

Alcance | Tipo | Bon de Ataque | Daño | Crítico

Munición # | Munición Especial #

Munición # | Munición Especial #

SALVACIONES

SALVACIÓN FORTALEZA = CON + Base + Misc + Temp + ¡FURIA!

SALVACIÓN REFLEJOS = DES + + + Fatigado −

SALVACIÓN VOL = SAB + + + ¡FURIA!

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

Mod Condicionales

EFECTOS