

Iniciativa

BONUS INICIATIVA

INIC = DES + + +

VELOCIDAD

VELOCIDAD

Vel Temp
Vel. de Nado
Vel. de Vuelo
Vel Treparando

ATAQUE BASE

BONUS ATAQUE BASE

Bon Temp Ataque
Bon de Moral
VENTAJAS
Nerfeos
Ataque Poderoso

Bonus Temp Daño
Bon de Moral
VENTAJAS
Nerfeos
Ataque Poderoso

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE

BMC = FUE + BAB - +

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

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

DMC DESPREVENIDO

DMC = 10 + FUE / / + + BAB - +

BMC Temp
DMC Temp.
Mod Condicionales
+ BMC
+ DMC

SALUD

PUNTOS DE GOLPE
Moribundo
Estable
No Letal
Inconsciente

pg
pg
pg

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

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

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

SALVACIONES

SALVACIÓN DE FORTALEZA

FORT = CON + + + +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + + + +

Evasión
Evasión Mejorada
Aguante
Sentido de las trampas

EFECTOS

DOTES