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

BONUS ATAQUE BASE | ATAQUE MELEE | ATAQUE A DISTANCIA

Bon Temp Ataque | Bon de Moral | VENTAJAS | Nerfeos | Ataque Poderoso

+ = + - -

Bonus Temp Daño | Bon de Moral | VENTAJAS | Nerfeos | Ataque Poderoso

+ = + - +

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS 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

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 DE TOQUE: CA = 10 + DES + + / / / +

CA Temp | Resistencia a conjuros | Mod Condicionales

+ CA

Reducción Daño

/

Notas

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

Base | Racial | Misc | Temp

SALVACIÓN DE FORTALEZA: FORT = CON + + + +

SALVACIÓN REFLEJOS: REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL: VOL = SAB + + + +

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

Mod Condicionales

EFECTOS