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 - Mod Tamaño + Misc

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE = 10 + FUE + DES + Mod de Esquiva + Mod de Desvío + BAB - Mod Tamaño + Misc

DMC DESPREVENIDO = 10 + FUE / / + Mod de Desvío + BAB - Mod Tamaño + Misc

BMC Temp. | DMC Temp. | Mod Condicionales

- Penalizador Fatiga

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 + Racial + Misc + Temp

SALVACIÓN REFLEJOS = DES + + + +

SALVACIÓN VOL = SAB + + + +

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

Mod Condicionales

SALUD

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

pg | + pg | pg | pg

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

EFECTOS