Iniciativa

BONUS BONUS | DOTES | Entrenamiento | Misc

INIC = DES + + + +

VELOCIDAD

VELOCIDAD ft c | Vel con Armadura ft c | Vel Temp ft c

Vel. de Nado ft c | Vel. de Vuelo ft c | Vel. trepando ft c

ATAQUE BASE

BONUS ATAQUE BASE | ATAQUE MELEE | ATAQUE A DISTANCIA

Bonus Temp Ataque | Bon de Moral | VENTAJAS | Desventajas | Ataque Poderoso

+ = + - -

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

+ = + - +

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA BONUS | Bonus Ataque Base / Nivel Monje | Mod Tamaño | Misc

BMC = FUE + - +

DEFENSA MANIOBRA DEFENCE | Mod de Esquiva | Mod de Desvío | Nivel Monje ÷ 4 | Bonificador de Ataque Base | Mod Tamaño

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

DMC CMD | Mod de Desvío | Nivel Monje ÷ 4 | Bonificador de Ataque Base | Mod Tamaño

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

BMC Temp. + BMC | DMC Temp. + DMC | Mod Condicionales

SALUD

PUNTOS DE GOLPE pg | Heridas pg | ☐ Moribundo ☐ Estable | No Letal pg | ☐ Inconsciente

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA | Mod de Esquiva | Mod de Desvío | Nivel Monje ÷ 4 | Armadura Natural | Mod Tamaño

CA = 10 + DES + + + SAB + + +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / / + + SAB + + +

CLASE DE ARMADURA TOQUE

CA = 10 + DES + + + SAB + / +

CA Temp + CA | Resistencia a conjuros | Bonus Monje aplica cuando no lleva carga ni armadura

Reducción Daño /

Mod Condicionales

Notas

ATAQUES

Impacto sin Arma

	Bonus Ataque	Daño	Crítico
		d	×

Alcance	Tipo	Bonus Ataque	Daño	Crítico
ft c			d	×
ft c			d	×
ft c			d	×
ft c			d	×
ft c			d	×

Munición # | Munición Especial #

Munición # | Munición Especial #

SALVACIONES

	Base	Racial	Misc	Temp
SALVACIÓN SAVE FORT = CON	+	+	+	+
SALVACIÓN REFLEJOS REF = DES	+	+	+	+
SALVACIÓN VOL VOL = SAB	+	+	+	+

Nivel

2 ☐ Evasión ☐ Aguante ☐ Sentido de las trampas

9 ☐ Evasión Mejorada

Mod Condicionales

EFECTOS