INICIATIVA

BONUS BONUS | Dotes | Entrenamiento | Misc

INIC = DES + + + +

VELOCIDAD

VELOCIDAD | Vel con Armadura | Vel Temp

' c | ' c | ' c

Vel de Nado | Vel de Vuelo | Vel Trepando

' c | ' c | ' c

ATAQUE BASE

BON ATAQUE BONUS | ATAQUE MELEE | ATAQUE A DISTANCIA

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

+ = + - -

Bon Temp Daño | Bon de Moral | Bufos | Nerfeos | Ataque Poderoso

+ = + - +

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

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

BMC = FUE + - +

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

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

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

DMC = 10 + FUE / / + + SAB + + 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	Nivel de Monje ÷ 4	Armadura Natural	Mod de Tamaño
CLASE DE ARMADURA CA = 10 + DES +	+	+ SAB +	+	+	+
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 10 / / +		+ SAB +	+	+	+
CLASE DE ARMADURA DE TOQUE CA = 10 + DES +	+	+ SAB +	+	/	+

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

+ CA

Reducción Daño

/

Mod Condicionales

Notas

ATAQUES

Impacto sin Arma

	Bon de Ataque	Daño	Crítico
		d	×

Alcance	Tipo	Bon de Ataque	Daño	Crítico
'	c		d	×
'	c		d	×
'	c		d	×
'	c		d	×
'	c		d	×

Munición # | Munición Especial #

Munición # | Munición Especial #

SALVACIONES

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

Nivel

2 ☐ Evasión ☐ Aguante ☐ Sentido de Trampas

9 ☐ Evasión Mejorada

Mod Condicionales

EFECTOS