## Iniciativa

BONUS BONUS | DOTES | Entrenamiento | Misc

INIC = DES + + +

## VELOCIDAD

VELOCIDAD | Vel con Armadura | Vel Temp

ft c | ft c | ft c

Vel. de Nado | Vel. de Vuelo | Vel. trepando

ft c | ft c | ft c

## ATAQUE BASE

BONUS ATAQUE BASE | ATAQUE MELEE | ATAQUE A DISTANCIA

BONUS ATAQUE BASE RÁFAGA DE GOLPES | Misc

+ FUE +

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

+ = + - -

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

+ = + - +

## 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. | DMC Temp. | Mod Condicionales

+ BMC | + DMC

## SALUD

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

pg | pg | pg | pg

## CLASE DE ARMADURA

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

CLASE DE ARMADURA

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

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / / + + SAB + + +

CLASE DE ARMADURA 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

Golpea sin armas con cualquier miembro libre
Ráfaga de golpes usa todo FUE bonus, incluso con mano torpe

Bonus ataque Ráfaga de Golpes | Bonus Ataque | Daño | Crítico

d ×

Alcance | Tipo | Bonus Ataque | Daño | Crítico

ft c | d ×

Alcance | Tipo | Bonus Ataque | Daño | Crítico

ft c | d ×

Alcance | Tipo | Bonus Ataque | Daño | Crítico

ft c | d ×

Alcance | Tipo | Bonus Ataque | Daño | Crítico

ft c | d ×

Alcance | Tipo | Bonus Ataque | Daño | Crítico

ft c | d ×

Munición # | Munición Especial #

Munición # | Munición Especial #

## SALVACIONES

SALVACIÓN SAVE | Base | Racial | Misc | Temp

FORT = CON + + + +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + + + +

Nivel

2 ☐ Evasión ☐ Aguante ☐ Sentido de las trampas

9 ☐ Evasión Mejorada

Mod Condicionales

## EFECTOS