

INICIATIVA

BONUS BONUS 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  
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 de Tamaño Misc  
BMC = FUE + - +  
DEFENSA MANIOBRA DEFENCE Mod de Esquiva Mod de Desvío Nivel Monje Bonificador de Ataque Base Mod de Tamaño  
DMC = 10 + FUE + DES + + + SAB + + BAB -  
DMC CMD Mod de Desvío Nivel Monje 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

CLASE DE ARMADURA Mod de Esquiva Mod de Desvío Nivel Monje Armadura Natural Mod de Tamaño  
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 Mod Condicionales  
Reducción Daño  
/

Notas

ATAQUES

Impacto sin Arma

Bon de Ataque Daño Crítico  
d x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico  
c d x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico  
c d x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico  
c d x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico  
c d x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico  
c d x

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

EFFECTOS

Mod Condicionales