

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 Bon de Moral VENTAJAS Desventajas Ataque Poderoso
+ = + - -
Bon Temp Daño Bon de Moral VENTAJAS Desventajas Ataque Poderoso
+ = + - +

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

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

BMC = FUE + - +

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

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

DMC DESPREVENIDO Mod de Desvío Nivel Monje 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

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA Mod de Esquiva Mod de Desvío Nivel Monje 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 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 #

Munición # Munición Especial #

SALVACIONES

SALVACIÓN FORTALEZA Base Racial Misc Temp

FORT = CON + + + +

SALVACIÓN REFLEJOS REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL VOL = SAB + + + +

Nivel 2 9

Evasión Aguante Sentido de las trampas

Mod Condicionales

EFFECTOS