

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

BONUS ATAQUE BASE ATAQUE MELEE ATAQUE A DISTANCIA

RÁFAGA DE GOLPES BASE ATTACK BONUS

+ FUE +

Bonus Temp Ataque Bonif. Temp de Daño Bon de Moral VENTAJAS Desventajas Ataque Poderoso

+ + - +

MANIOBRAS DE COMBATE

BONO DE MANIOBRA DE COMBATE Bono de Ataque Base / Nivel de Monje Mod Tamaño Misc

BMC = FUE + - +

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

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

DMC DESPREVENIDO

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 ÷ 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 Resistencia a conjuros Bono de Monje se aplica cuando no tiene carga ni armadura Mod Condicionales

+ CA Reducción Daño

/

Notas

ATAQUES

Impacto sin Arma Golpea sin armas con cualquier miembro libre Ráfaga de golpes usa todo FUEbonus, incluso con mano torpe

Bonus ataque Ráfaga de Golpes Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

Munición Munición Especial

SALVACIONES

SALVACIÓN DE 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

EFECTOS