

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

RÁFAGA DE GOLPES BASE ATTACK BONUS

+ FUE +

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

+ = + - -

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

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

DMC DESPREVENIDO Mod de Desvío Nivel de 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 de 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 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

d1 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d1 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d1 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d1 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d1 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d1 x

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

Mod Condicionales