

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 ATAQUE BASE RÁFAGA DE GOLPES

+ 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 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 Reducción Daño

/

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 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

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

Munición Munición Especial

SALVACIONES

SALVACIÓN SAVE Base Racial Misc Temp

FORT = CON + + + +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + + + +

Nivel 2 Evasión 5 Pureza Corporal 4 Mente en Calma 9 Evasión Mejorada

Mod Condicionales

EFFECTOS