

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

Bon Temp Ataque Bon de Moral VENTAJAS Nerfeos Ataque Poderoso
+ = + - -
Bonus Temp Daño Bon de Moral VENTAJAS Nerfeos Ataque Poderoso
+ = + - +

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA COMBATE Bono de Ataque Base / Nivel de 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 DE TOQUE

CA = 10 + DES + + + SAB + / +

CA Temp Resistencia a conjuros Bonus Monje aplica cuando no lleva carga ni armadura Mod Condicionales
+ CA 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
#

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

Mod Condicionales