

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

BONUS ATAQUE BASE RÁFAGA DE GOLPES

+ FUE +

Bon Temp Ataque Bon de Moral VENTAJAS Nerfeos Ataque Poderoso

Bonus Temp Daño Bon de Moral VENTAJAS Nerfeos Ataque Poderoso

MANIOBRAS DE COMBATE

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

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

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

DMC DESPREVENIDO

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

BMC Temp DMC Temp. Mod Condicionales

SALUD

PUNTOS DE GOLPE Heridas Moribundo Estable No Letal Inconsciente

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA Mod de Esquiva Mod de Desvío Nivel Monje ÷ 4 Armadura Natural Mod Tamaño

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 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

Munición Munición Especial

SALVACIONES

SALVACIÓN DE FORTALEZA Base Racial Misc Temp

SALVACIÓN REFLEJOS

SALVACIÓN VOL

Nivel 2 Evasión Aguante Sentido de las trampas 9 Evasión Mejorada

Mod Condicionales

EFFECTOS