

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

BONUS ATAQUE BASE RÁFAGA DE GOLPES

+ FUE +

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

+ = + - -

Bonus Temp Daño Bon de Moral VENTAJAS Nerfeos Ataque Poderoso

+ = + - +

MANIOBRAS DE COMBATE

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

BMC = FUE + - +

DEFENSA DE 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 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 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

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

#

SALVACIONES

SALVACIÓN DE FORTALEZA Base Racial Misc Temp

FORT = CON + + + +

SALVACIÓN REFLEJOS REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL VOL = SAB + + + +

Nivel 2 Evasión Aguante Sentido de las trampas 9 Evasión Mejorada

Mod Condicionales

pg pg pg

EFFECTOS

pg pg pg

pg pg pg

pg pg pg

pg pg pg

pg pg pg

pg pg pg