

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

RÁFAGA DE GOLPES BASE ATTACK BONUS

+ FUE +

Bon Temp Ataque Bon de Moral VENTAJAS Desventajas Ataque Poderoso

+ = + - -

Bonus Temp Daño Bon de Moral VENTAJAS Desventajas Ataque Poderoso

+ = + - +

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA COMBATE Bonus Ataque Base / Nivel Monje Mod Tamaño Misc

BMC = FUE + - +

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

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

DMC DESPREVENIDO

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 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

d00 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d00 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d00 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d00 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d00 x

Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico

d00 x

Munición Munición Especial

SALVACIONES

SALVACIÓN DE FORTALEZA Base Racial Misc Temp

FORT = CON + + + +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES + + + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + + + +

Nivel 2 4 5 9

Evasión Mente en Calma Pureza Corporal Evasión Mejorada

Mod Condicionales

EFFECTOS

Effects grid with 10 rows of 10 squares each.