INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS — Talentos — Treinamento — Outros

INIC = DES + ___ + ___ + ___

VELOCIDADE

VELOCIDADE — Speed with Armour — Deslocamento Temporário

m m² — m m² — m m²

Velocidade de Nadar — Velocidade de Vôo — Velocidade de Escalar

m m² — m m² — m m²

BASE DE ATAQUE

BASE DE ATAQUE BÔNUS — ATAQUE CORPO A CORPO — ALCANCE DO ATAQUE

Bônus Temporário — Bônus de Ataque — Poder de Ataque

Moral — Buffs — Nerfs

+ = ___ + ___ − ___ − ___

Temp Damage Bonus — Bônus de Moral — Buffs — Nerfs — Poder de Ataque

+ = ___ + ___ − ___ + ___

Modificadores Condicionais

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRA DE COMBATE BÔNUS — Bônus de Base de Ataque / Nível do Monge — Modificador de Tamanho — Outros

BMC = FOR + ___ − ___ + ___

MANOBRA DE COMBATE DEFENCIVA — Modificador de Deflexão — Monk Level ÷ 4 — Bônus Base de Ataque — Modificador de Tamanho

DMC = 10 + FOR + DES + ___ + ___ + SAB + ___ + BBA − ___

DESPREVINIDO DMC DMC — Modificador de Deflexão — Monk Level ÷ 4 — Bônus Base de Ataque — Modificador de Tamanho

DMC = 10 + FOR / / + ___ + SAB + ___ + BBA − ___

Temp BMC — Temp DMC — Modificadores Condicionais

+ BMC — + DMC

CURA

PONTOS DE VIDA — Ferimentos/ — ☐ Morrendo ☐ Estável — não letal — ☐ Unconscious

hp — hp — hp

CLASSE DE ARMADURA

Modificador de Escudo — Modificador de Deflexão — Monk Level ÷ 4 — Armadura Natural — Modificador de Tamanho

CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + ___ + ___ + SAB + ___ + ___ + ___

SURPRESA CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 / / + ___ + SAB + ___ + ___ + ___

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

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

CA Temporária — Resistência Mágica — Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered

+ CA

Modificadores Condicionais

Redução de Dano

/

Notas

ATAQUES

Ataque Desarmado

Bônus de Ataque — Dano — Crítico

d ×

Alcance — Tipo — Bônus de Ataque — Dano — Crítico

m m² — d ×

Alcance — Tipo — Bônus de Ataque — Dano — Crítico

m m² — d ×

Alcance — Tipo — Bônus de Ataque — Dano — Crítico

m m² — d ×

Alcance — Tipo — Bônus de Ataque — Dano — Crítico

m m² — d ×

Alcance — Tipo — Bônus de Ataque — Dano — Crítico

m m² — d ×

Munição # — Munição Especial #

Munição # — Munição Especial #

SAVES

Fortitude Resistência — Base — Racial — Outros — Temporário

FORT = CON + ___ + ___ + ___ + ___

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + ___ + ___ + ___ + ___

VONTADE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + ___ + ___ + ___ + ___

Nível

2 ☐ Evasão ☐ Resistência ☐ Trap Sense ___

9 ☐ Evasão Aprimorada

Modificadores Condicionais

EFEITOS