INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros

INIC = DES + + +

VELOCIDADE

VELOCIDADE Velocidade Vestindo Armadura 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 ATAQUE DO ATAQUE

Bônus Temporário Bônus Moral Buffs Nerfs Poder de Ataque

+ = + − −

Dano Temporário Bônus Moral Buffs Nerfs Poder de Ataque

Bônus

+ = + − +

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 Esquiva 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 ☐ Inconsciente

pv pv pv

CLASSE DE ARMADURA

Modificador de Esquiva Modificador de Deflexão Monk Level ÷ 4 Armadura Natural Modificador de Tamanho

CLASSE DE ARMADURA

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

DESPREVINIDO 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 #

TESTES

Fortitude Resistência Base Racial Outros Temporário

FORT = CON + + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + + +

VONTATE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + + + +

Nível

2 ☐ Evasão ☐ Resistência ☐ Sentir Armadilhas

9 ☐ Evasão Aprimorada

Modificadores Condicionais

EFEITOS