

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 Voo Velocidade de Escalar

m m² m m² m m²

BASE DE ATAQUE

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

+ + +

RAJADA DE GOLPES BÔNUS BASE DE ATAQUE

+ FOR +

Bônus Temporário Bônus de Moral Buffs Nerfs Ataque Poderoso

+ + - -

Dano Temporário Bônus de Moral Buffs Nerfs Ataque Poderoso

+ + - +

MANOBRAS DE COMBATE

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

BMC = FOR + - +

MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA Modificador de Defesa Modificador de Deflexão Nível de Monge Bônus Base de Ataque Tamanho

DMC = 10 + FOR + DES + + + SAB + + BBA -

DESPREVINIDO DMC DMC Modificador de Defesa Modificador de Deflexão Nível de Monge Bônus Base de Ataque Tamanho

DMC = 10 + FOR / / + + SAB + + BBA -

Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais

+ BMC + DMC

Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais

+ BMC + DMC

CURA

PONTOS DE VIDA Alimentos/ Morrendo Estável não letal Inconsciente

pv pv pv

CLASSE DE ARMADURA

CLASSE DE ARMADURA Modificador de Defesa Modificador de Deflexão Nível de Monge Armadura Natural Tamanho

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

DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA CA = 10 / / + + SAB + + +

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

TOQUE CLASSE DE ARMADURA CA = 10 + DES + + + SAB + + +

+ CA

CA Temporária Resistência Mágica Bônus do monge são aplicados quando não usar armadura e não estiver sobrecarregado

+ CA

Redução de Dano /

Notas

ATAQUES

Ataque Desarmado Make unarmed strikes with any free limb

Bônus de Ataque da Rajada de Golpes Bônus de Ataque Dano Crítico

d x

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

Munição # Munição Especial #

Munição # Munição Especial #

Munição # Munição Especial #

TESTES

Fortitude Resistência Base Racial Outros Temporário

FORT = CON + + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA REF = DES + + + +

VONTADE RESISTENCIA VONTADE = SAB + + + +

Nível 2 4 Nível 5 9

Evasão Mente Tranquila Pureza Corporal Evasão Aprimorada

Modificadores Condicionais