

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

+ = + - -
Dano Temporário Bônus de Moral Buffs Nerfs Ataque Poderoso
+ = + - +
Dano Temporário Bônus de Moral Buffs Nerfs Ataque Poderoso

Modificadores Condicionais

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 ÷ 4 Bônus Base de Ataque Tamanho Modificador de Defesa

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

DESPREVINIDO DMC DMC Modificador de Defesa Nível de Monge ÷ 4 Bônus Base de Ataque Tamanho Modificador de Defesa

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

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 ÷ 4 Armadura Natural Tamanho

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

DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 / / + + SAB + + +

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

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

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

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

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 Evasão Resistência Sentir Armadilhas
9 Evasão Aprimorada

Modificadores Condicionais

EFEITOS