

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 CORPO A CORPO DO ATAQUE

Bônus Temporário Bônus Moral Buffs Nerfs Poder de Ataque

+ = + - -

Dano Temporário Bônus Moral Buffs Nerfs Poder de Ataque

+ = + - +

Modificadores Condicionais

MANOBRAS DE COMBATE

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

BMC = FOR + - +

MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA Modificador de Deflexão Monk Level ÷ 4

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

DESPREVINIDO DMC DMC Modificador de Deflexão Monk Level ÷ 4

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

Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais

+ BMC + DMC

CURA

PONTOS DE VIDA Ferimentos/ Morrendo Estável não letal Inconsciente

hp hp hp

CLASSE DE ARMADURA

CLASSE DE ARMADURA Modificador de Deflexão Monk Level ÷ 4

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 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