

INIZIATIVA

BONUS DI BONUS Talenti Addestramento Altro

INIZ = **DES** + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ Velocità con Armat. Velocità temporanea

mtrs qs mtrs qs mtrs qs

Velocità di Nuoto Velocità in Volo Velocità di Scalare

mtrs qs mtrs qs mtrs qs

Attacco Base

BONUS BONUS **ATTACCO in MISCHIA** **ATTACCO a DISTANZA**

mtrs qs mtrs qs mtrs qs

FLURRY OF BLOWS **BASE ATTACK BONUS** Altro

+ **FOR** +

Bonus AttaccBonus di Morale Incrementi Penalità Attacco Poderoso

+ = + - -

Bonus DannoBonus di Morale Incrementi Penalità Attacco Poderoso

+ = + - +

MANOVRA in COMBATTIMENTO

COMBAT MANOEUVRE BONUS Base Attack BonusModificatore di Taglia Monk Level Altro

BMC = **FOR** + - +

DIFESA DA MANOVRA in COMBATTIMENTO

DMC = **10** + **FOR** + **DES** + + + **SAG** + + **BaB** -

FLAT-FOOTED IMPREPARATO Modificatore di Deflettere Monk LevelBonus AttaccoBaseModificatore di Taglia

DMC = **10** + **FOR** / / + + **SAG** + + **BaB** -

BMC Temporaneo **DMC Temporaneo** Modificatori di Condizione

+ **BMC** + **DMC**

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite ☐ Morente ☐ Stabile Non-letali ☐ Privo di sensi

pf pf pf

CLASSE ARMATURA Modificatore di Deflettere Monk LevelArmaturoModificatore di Taglia

CA = **10** + **DES** + + + **SAG** + + +

CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO **CA** = **10** / / + + **SAG** + + +

CLASSE ARMATURA A CONTATTO **CA** = **10** + **DES** + + + **SAG** + + / +

CA TemporaneoResistenza agli Incantesimi Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered

+ **CA** Modificatori di Condizione

Riduzione del Danno

/

NOTE

ATTACCHI

Colpo senz'armi Make unarmed strikes with any free limb Flurry of blows uses full STR bonus, even with off hand

Flurry of Blows Attack Bonus BONUS d'ATTACCO Danno Critico

d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

TIRI SALVEZZA

SALVEZZA DI TEMPERA Base Razziale Altro Temporaneo

TEM = **COS** + + + +

SALVEZZA DI RIFLESSI **RIF** = **DES** + + + +

SALVEZZA DI VOLONTÀ **VOL** = **SAG** + + + +

Livello

2 ☐ Eludere ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

9 ☐ Eludere migliorato

Modificatori di Condizione

EFFETTI

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione

Modificatori di Condizione