

## INIZIATIVA

**INIZIATIVA BONUS** Talenti Addestramento Varie

**INIZ** = **DES** + + +

## VELOCITÀ

**VELOCITÀ** Velocità con Armat. Velocità Temp.

m q m q m q

Velocità di Nuoto Velocità in volo Velocità di Scalare

m q m q m q

## ATTACCO BASE

**ATTACCO BASE BONUS** **ATTACCO IN MISCHIA** **ATTACCO A DISTANZA**

**BONUS ATTACCO RAFFICA di COLPI** Varie

+ **FOR** +

Bonus Attacco Temporaneo Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso

+ = + - -

Bonus Danno Temporaneo Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso

+ = + - +

## MANOVRA IN COMBATTIMENTO

**BONUS MANOVRA in COMBATTIMENTO** Bonus Attacco Base / Liv. Monaco Mod. di Taglia Varie

**BMC** = **FOR** + - +

## DIFESA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

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

**DMC IMPREPARATO** Modificatore Deviazione Liv. Monaco ÷ 4 Bonus attacco base Mod. di Taglia

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

BMC Temp. DMC Temp. Modificatori di circostanza

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

## SALUTE

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

pf pf pf

**CLASSE ARMATURA** Modificatore Schivare Modificatore Deviazione Liv. Monaco ÷ 4 Armatura Naturale Mod. di Taglia

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

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

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

CA Temp. Res. Incantesimi Il bonus del Monaco si applica quando è senza armatura e con ingombro nullo/leggero

+ **CA** Modificatori di circostanza

## EFFETTI

Riduzione del danno

/

**NOTE**

## ATTACCHI

**Colpo senz'armi** Effettua attacchi senz'armi con ogni arto libero  
Raffica di colpi utilizza il bonus di **FOR** completo, anche con la mano secondaria

Bonus Attacco Raffica di Colpi Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

## TIRI SALVEZZA

**TEMPRA SALVEZZA** Base Razziale Varie Temp

**TEM** = **COS** + + +

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

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

Livello 2 ☐ Eludere 5 ☐ Purezza del Corpo  
4 ☐ Mente Lucida 9 ☐ Eludere migliorato

Modificatori di circostanza

## EFFETTI