

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 Temporaneo Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso Bonus Danno Temporaneo Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso + = + - +

Modificatori di circostanza

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRA in COMBATTIMENTO Bonus Attacco Base / Liv. Monaco Mod. di Taglia Varie BMC = FOR + - +

DIFESA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Modificatore Schivare Modificatore Deviazione Liv. Monaco ÷ 4 Bonus attacco base Mod. di Taglia

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

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 Modificatori di circostanza + CA Riduzione del danno /

NOTE

ATTACCHI

Colpo senz'armi

Bonus di attacco Danno Critico Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico m q Bonus di attacco Danno Critico m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico m q Bonus di attacco Danno Critico m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico m q Bonus di attacco Danno Critico m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico m q 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 Resistenza Percepire Trappole 9 Eludere migliorato

Modificatori di circostanza

EFFETTI

Effetti grid