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 — 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

+ CA

Riduzione del danno

/

Modificatori di circostanza

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

d ×

Gittata — Tipo — Bonus di attacco — Danno — Critico

m q — d ×

Gittata — Tipo — Bonus di attacco — Danno — Critico

m q — d ×

Gittata — Tipo — Bonus di attacco — Danno — Critico

m q — d ×

Gittata — Tipo — Bonus di attacco — Danno — Critico

m q — d ×

Gittata — Tipo — Bonus di attacco — Danno — Critico

m q — d ×

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

Modificatori di circostanza

EFFETTI