

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

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

FLAT-FOOTED DMC 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. Resistenza Inc. Il bonus del Monaco si applica quando è senza armatura e con ingombro nullo/leggero

+ **CA** Modificatori di circostanza

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 d00 x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d00 x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d00 x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d00 x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d00 x

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