

INIZIATIVA

BONUS BONUS Talenti Addestramento Altro

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ Velocità con Armat. Velocità temporanea

m q m q m q

Velocità di Nuoto Velocità in volo Velocità di Scalare

m q m q m q

Attacco Base

BONUS BONUS ATTACCO IN MISCHIA ATTACCO A DISTANZA

BONUS BONUS

BONUS ATTACCO BASE ATTACK BONUS

Altro

+ FOR +

Bonus AttaccBonus di Morale Temporaneo INCREMENTI Penalità Attacco Poderoso

+ = + - -

Bonus DannoBonus di Morale Temporaneo INCREMENTI Penalità Attacco Poderoso

+ = + - +

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRA in BONUS Bonus Attacco Base Liv. Monaco Mod. Taglia Altro

BMC = FOR + - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

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

FLAT-FOOTED IMPREPARATO Modificatore di Deflettere Liv. Monaco ÷ 4 Bonus attacco base Mod. 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 di Deflettere Liv. Monaco ÷ 4 Armatura Naturale Mod. Taglia

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

CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO

CA = 10 / / + + SAG + + +

CLASSE ARMATURA A CONTATTO

CA = 10 + DES + + + SAG + / +

CA Temporale Resistenza agli Incantesimi Il bonus del Monaco si applica quando è senza armatura e con ingombro nullo/leggero

+ CA

Riduzione del Danno

/

NOTE

ATTACCHI

Colpo senz'armi Effettua attacchi senz'armi con ogni arto libero

Bonus Attacco Raffica di Colpi BONUS d'ATTACCO Danno Critico

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

TIRI SALVEZZA

Salvezza di Tempora Base Razziale Altro Temp

TEM = COS + + + +

Salvezza di Riflessi

RIF = DES + + + +

Salvezza di Volontà

VOL = SAG + + + +

Livello

2 Eludere Resistenza Percepire Trappole

9 Eludere migliorato

Modificatori di circostanza

EFFETTI