INIZIATIVA

BONUS BONUS | Talenti | Addestramento | Varie

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ: m m^2

Velocità con Armat.: m m^2

Velocità Temp.: m m^2

Velocità di Nuoto: m m^2

Velocità in volo: m m^2

Velocità di Scalare: m m^2

ATTACCO BASE

BONUS BONUS | ATTACCO IN MISCHIA | ATTACCO A DISTANZA

BONUS ATTACCO BASE ATTACK BONUS + FOR + Varie

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

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

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRA in BONUS: BMC = FOR + Bonus Attacco Base / Liv. Monaco - Modificatore di taglia + Varie

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO: DMC = 10 + FOR + DES + Modificatore Schivare + Modificatore Deviazione + SAG + Liv. Monaco ÷ 4 + BAB - Modificatore di taglia

DMC CMD: DMC = 10 + FOR / / + Modificatore Deviazione + SAG + Liv. Monaco ÷ 4 + BAB - Modificatore di taglia

BMC Temp. + BMC | DMC Temp. + DMC | Modificatori di circostanza

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite: pf | Morente | Stabile: pf | Non-letali | Privo di sensi: pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA: CA = 10 + DES + Modificatore Schivare + Modificatore Deviazione + SAG + Liv. Monaco ÷ 4 + Armatura Naturale + Modificatore di taglia

IMPREPARATO ARMOUR CLASS: CA = 10 / / + + SAG + + +

CONTATTO CLASSE ARMATURA: CA = 10 + DES + + + SAG + / +

CA Temp. + CA | Resistenza agli Incantesimi | Il bonus del Monaco si applica quando è senza armatura e con ingombro nullo/leggero | 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
		d	×

Gittata	Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m m^2			d	×
m m^2			d	×
m m^2			d	×
m m^2			d	×
m m^2			d	×

Munizioni # | Munizioni speciali #

Munizioni # | Munizioni speciali #

TIRI SALVEZZA

TS SAVE TEM = COS + Base + Razziale + Varie + Temp

TS SAVE RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA VOL = SAG + + + +

Livello
2 ☐ Eludere ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole
9 ☐ Eludere migliorato

Modificatori di circostanza

EFFETTI