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

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: Bonus di attacco | Danno d | Critico ×

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

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

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

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

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

Munizioni # | Munizioni speciali #

Munizioni # | Munizioni speciali #

TIRI SALVEZZA

		Base	Razziale	Varie	Temp
TS SAVE TEM	= COS +	+	+	+	+
TS SAVE RIF	= DES +	+	+	+	+
VOLONTÀ SALVEZZA VOL	= SAG +	+	+	+	+

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

Modificatori di circostanza

EFFETTI