

INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA: Talenti Addestramento Altro

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 Altro

+ **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 Altro

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 = **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

d **x**

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

d **x**

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

d **x**

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

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

Modificatori di Circostanza

EFFETTI

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

CA = **10** / / + + **SAG** + + +

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

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

+ CA Modificatori di Circostanza

Riduzione del danno

/

NOTE