

## 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 Temporaneo

Bonus morale

Bonus

Penalità

Attacco Poderoso

+ =

+ -

-

-

Bonus Danno Temporaneo

Bonus morale

Bonus

Penalità

Attacco Poderoso

+ =

+ -

-

+

Modificatori di Condizione

## MANOVRA IN COMBATTIMENTO

### BONUS MANOVRA in COMBATTIMENTO

Bonus Attacco Base / Liv. Monaco

Modificatore di taglia

Varie

**BMC** = **FOR** +

-

+

### DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Modificatore Schivare Modificatore Deviazione

**DMC** = **10** + **FOR** + **DES** +

+

+

+

**SAG** +

### DMC IMPREPARATO

Modificatore Deviazione

**DMC** = **10** + **FOR**

/

/

+

**SAG** +

BMC Temp.

DMC Temp.

Modificatori di Condizione

**+ BMC**

**+ DMC**

## SALUTE

### PUNTI FERITA Ferite

☐ Morente ☐ Stabile

Non-letali ☐ Privo di sensi

pf

pf

## CLASSE ARMATURA

### CLASSE ARMATURA

Modificatore Schivare Modificatore Deviazione

Liv. Monaco ÷ 4

Armatura Naturale

Modificatore di taglia

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

+

+

**SAG** +

### IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

**CA** = **10**

/

/

**SAG** +

### CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

+

+

**SAG** +

CA Temp.

Resistenza agli Incantesimi

**+ CA**

Il bonus del Monaco si applica quando è senza armatura e con ingombro nullo/leggero

Modificatori di Condizione

Riduzione del danno

/

NOTE

## ATTACCHI

### Colpo senz'armi

Bonus di attacco

Danno

Critico

d

x

Gittata	Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q		d	x

Gittata	Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q		d	x

Gittata	Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q		d	x

Gittata	Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q		d	x

Gittata	Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q		d	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

9 ☐ Eludere migliorato

Trappole

Modificatori di Condizione

## EFFETTI