

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

BONUS ATTACCO RAFFICA di COLPI + **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 / Modificatore di Taglia Liv. Monaco** Altro

BMC = **FOR** + - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO **Modificatore Schivare** **Modificatore Deviazione** **Liv. Monaco ÷ 4** **Bonus Attacco Base** **Modificatore di Taglia**

DMC = **10** + **FOR** + **DES** + + + **SAG** + + **BAB** - +

FLAT-FOOTED DMC **Modificatore Deviazione** **Liv. Monaco ÷ 4** **Bonus Attacco Base** **Modificatore 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** **Modificatore di Taglia**

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

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA **CA** = **10** / / + + **SAG** + + +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA **CA** = **10** + **DES** + + + **SAG** + + +

CA Temp. **Res. Incantesimi** 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

Bonus Attacco Raffica di Colpi **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**

Gittata **Tipo** **Bonus di attacco** **Danno** **Critico**

m **q** **d** **x**

Munizioni # **Munizioni speciali** #

Munizioni # **Munizioni speciali** #

Munizioni # **Munizioni speciali** #

Munizioni # **Munizioni speciali** #

TIRI SALVEZZA **Base** **Raziale** **Altro** **Temp**

TEMPRA SALVEZZA **TEM** = **COS** + + + +

PIELESSI SALVEZZA **RIF** = **DES** + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA **VOL** = **SAG** + + + +

Livello **2** ☐ Eludere ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

9 ☐ Eludere migliorato

Modificatori di Circostanza