

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 RAFFICA di COLPI

Varie

+ **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

Modificatore di taglia

Varie

BMC = **FOR** + - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Modificatore Schivare Modificatore Deviazione

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

DMC IMPREPARATO

Modificatore Deviazione

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

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**

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

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Razziale Varie Temp

TEM = **COS** + + + +

RIF = **DES** + + + +

VOL = **SAG** + + + +

Livello 2 ☐ Eludere ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

9 ☐ Eludere migliorato

Modificatori di Condizione