

INIZIATIVA

BONUS 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 BASE ATTACK BONUS 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 BONUS Bonus Attacco Base / Liv. Monaco Mod. Taglia Varie  
BMC = FOR + - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Modificatore Schivare Modificatore Deviazione Liv. Monaco ÷ 4 Bonus Attacco Base Mod. Taglia  
DMC = 10 + FOR + DES + + + SAG + + BAB -

DMC CMD Modificatore Deviazione Liv. Monaco ÷ 4 Bonus Attacco Base Mod. Taglia  
DMC = 10 + FOR + DES + + + 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. Taglia  
CA = 10 + DES + + + SAG + +

IMPREPARATO ARMOUR CLASS CA = 10 / / + + SAG + +

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

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  
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 SAVE Base Razziale Varie Temp  
TEM = COS + + + +

RIFLESSI SALVEZZA RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA VOL = SAG + + + +

Livello 2 Eludere Resistenza Percepire Trappole  
9 Eludere migliorato

Modificatori di circostanza

EFFETTI

000000  
000000

000000  
000000

000000  
000000

000000  
000000

000000  
000000

000000

000000