

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 Temporaneo Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso

+ Bonus Danno Temporaneo Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso

Modificatori di Circostanza

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 Bonus Attacco Base Modificatore di Taglia

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

FLAT-FOOTED DMC Modificatore Deviazione Liv. Monaco 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 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 Modificatori di Circostanza

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 Altro Temp
TEM = COS + + + +

PIÙ BLESSI SALVEZZA RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA VOL = SAG + + + +

Livello 2 ☐ Eludere ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole 9 ☐ Eludere migliorato

Modificatori di Circostanza

pf pf pf

EFFETTI

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐