

## 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

+ **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 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

+ **CA** Modificatori di Circostanza

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

m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

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 Altro Temp

**TEM** = **COS** + + + +

**PIÙ BLESSI SALVEZZA** **RIF** = **DES** + + + +

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

Livello Livello

2 ☐ Eludere 5 ☐ Purezza del Corpo

4 ☐ Mente Lucida 9 ☐ Eludere migliorato

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza

Modificatori di Circostanza