

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 / Liv. Monaco



Mod. di Taglia

Altro

BMC = **FOR** + - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Modificatore Schivare Modificatore Deviazione

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

FLAT-FOOTED DMC

Modificatore Deviazione

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

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

Modificatore Schivare Modificatore Deviazione

Liv. Monaco ÷ 4

Armatura Naturale

Mod. di Taglia

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

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = **10** / / + + **SAG** + +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

+ **CA**

Resistenza Inc.

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

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

q

d

x

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

q

d

x

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

q

d

x

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

q

d

x

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

q

d

x

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Razziale Altro Temp

TEM = **COS** + + + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = **DES** + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = **SAG** + + + +

Livello

2 ☐ Eludere

☐ Resistenza

☐ Percepire

9 ☐ Eludere migliorato

Trappole

Modificatori di Circostanza

EFFETTI