

INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS Talenti Addestramento Varie

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ Velocità Temp.

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

+ = + - +

ATTACCHI

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

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRA IN COMBATTIMENTO Bonus attacco base Mod. di Taglia Varie

BMC = FOR + BAB - +

DIFESA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Modificatore Schivare Modificatore Deviazione Bonus attacco base Mod. di Taglia Varie

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

DMC IMPREPARATO Modificatore Deviazione Bonus attacco base Mod. di Taglia Varie

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

BMC Temp. DMC Temp. Modificatori di circostanza

+ BMC + DMC

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Razziale Varie Temp

TEM = COS + + + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite ☐ Morente ☐ Stabile Non-letali ☐ Privo di sensi

pf pf pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA Modificatore Schivare Modificatore Deviazione Armatura Naturale Mod. di Taglia Evoluzioni Varie

CA = 10 + DES + + + + +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / / + + + +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + + / + + +

CA Temp. Res. Incantesimi Modificatori di circostanza

+ CA

Riduzione del danno

/

NOTE

EFFETTI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

TALENTI