

ATTACCHI

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

d

x

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

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

Varie

Temp

TEM

=

COS

+

+

+

+

RIFLESSI SALVEZZA

RIF

=

DES

+

+

+

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL

=

SAG

+

+

+

☐ Eludere

☐ Eludere Migliorato

☐ Resistenza

☐ Percepire Trappole

EFFETTI

INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS

Talenti

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 Temporaneo

Bonus morale

Bonus

Penalità

Attacco Poderoso

+

=

+

-

-

Bonus Danno Temporaneo

Bonus morale

Bonus

Penalità

Attacco Poderoso

+

=

+

-

+

LOTTA

BONUS AFFERRARE

Mod. Taglia x 4

Varie

=

Attacco Base

+

x

4

+

FOR

+

SALUTE

PUNTI FERITA

Ferite

☐ Morente

☐ Stabile

Non-letali

☐ Privo di sensi

pf

pf

pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA Armatura

CA Scudo

Armatura Naturale

Mod. di Taglia

Modificatore Deviazione

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

METAMAGIA

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO