

INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS

Talenti Addestramento 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

Penalità

IRA!

Affaticato

+ = -

+ -

Bonus Danno

Temporaneo

Bonus

Penalità

IRA!

Affaticato

+ = -

+ -

Modificatori di circostanza

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

DMC = 10 + FOR

/ /

+ +

BAB -

+ =

BMC Temp.

DMC Temp.

Modificatori di circostanza

+ BMC

+ DMC

-

Affaticato
Penalità

SALUTE

PUNTI FERITA

IRA!

Ferite

☐ Morente

☐ Stabile

Non-letali

☐ Privo di sensi

pf

+ pf

pf

pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

Modificatore Schivare

Modificatore Deviazione

CA Armatura

CA Scudo

Armatura Naturale

Mod. di Taglia

CA = 10 + DES +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10

/ /

+ +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES +

/ /

/ /

/ +

CA Temp.

Res. Incantesimi

Modificatori di circostanza

+ CA

- 2

IRA!
Penalità CA

Riduzione del danno

/

-

Affaticato
Malus AC

NOTE

ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico
m q
Munizioni # Munizioni speciali #

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 #

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA

Base

Raziale

Varie

Temp

TEM = COS +

+ +

+ =

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES +

+ +

+ =

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG +

+ +

+ =

☐ Eludere

☐ Eludere
Migliorato

☐ Resistenza

☐ Percepire
Trappole

Modificatori di circostanza