

INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS

Talenti Addestramento Varie

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ

m q

Velocità Temp.

m q

Velocità di Nuoto

m q

Velocità in volo

m q

Velocità di Scalare

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

+

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

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

ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Razziale Varie Temp

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + + + +

Eludere Eludere Migliorato Resistenza Percepire Trappole

EFFETTI

TALENTI