

INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS Talenti Addestramento Varie

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ

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

+ = + - +

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

Varie

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

000000

000000

000000

000000

000000

TALENTI