

INIZIATIVA

BONUS DI BONUS Talenti Addestramento Altro

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ Velocità con Armat. Velocità temporanea

mtrs qs mtrs qs mtrs qs

Velocità di Nuoto Velocità in Volo Velocità di Scalare

mtrs qs mtrs qs mtrs qs

Attacco Base

BONUS BONUS ATTACCO in MISCHIA ATTACCO a DISTANZA

Bonus Attacco Bonus di Morale Attacco Poderoso

+ = + - -

Bonus Danno Bonus di Morale INCREMENTI Penalità Attacco Poderoso

+ = + - +

Modificatori di Condizione

MANOVRA in COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA Bonus Attacco Base Modificatore di Taglia Altro

BMC = FOR + BaB - +

DIFESA DA MANOVRA in COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES + + + BaB - +

FLAT-FOOTED IMPREPARATO

DMC = 10 + FOR / / + + BaB - +

BMC Temporaneo DMC Temporaneo

+ BMC + DMC

Modificatori di Condizione

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite Morente Stabile Non-letali Privo di sensi

pf pf pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA CA Armatura CA Scudo Naturale

CA = 10 + DES + + + + +

CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO CA = 10 / / + + + +

CLASSE ARMATURA A CONTATTO CA = 10 + DES + + / / / +

CA Temporaneo Resistenza agli Incantesimi

+ CA

Riduzione del Danno

/

NOTE

ATTACCHI

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Munizioni Munizioni Speciali

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

mtrs qs d x

Munizioni Munizioni Speciali

#

Munizioni Munizioni Speciali

#

Munizioni Munizioni Speciali

#

Modificatori di Condizione

TIRI SALVEZZA

Salvezza di Temp. Base Razziale Altro Temporaneo

TEM = COS + + + +

Salvezza di Riflessi

RIF = DES + + + +

Salvezza di Volontà

VOL = SAG + + + +

Eludere Eludere Migliorato Resistenza Percepire Trappole

Modificatori di Condizione