INIZIATIVA

BONUS BONUS | Talenti | Addestramento | Varie

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ

m m^2

Velocità Temp.

m m^2

Velocità di Nuoto | Velocità in volo | Velocità di Scalare

m m^2 | m m^2 | m m^2

ATTACCO BASE

BONUS 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 m^2			d	×
m m^2			d	×
m m^2			d	×
m m^2			d	×
m m^2			d	×

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA BONUS | Bonus attacco base | Modificatore di taglia | Varie

BMC = FOR + BAB - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO | Modificatore Schivare | Modificatore Deviazione | Bonus attacco base | Modificatore di taglia | Varie

DMC = 10 + FOR + DES + + + BAB - +

DMC CMD | Modificatore Deviazione | Bonus attacco base | Modificatore di taglia | Varie

DMC = 10 + FOR / / + + BAB - +

BMC Temp. | DMC Temp. | Modificatori di circostanza

+ BMC | + DMC

TIRI SALVEZZA

TS SAVE | Base | Razziale | Varie | Temp

TEM = COS + + + +

TS SAVE

RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

EFFETTI

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite ☐ Morente ☐ Stabile | Non-letali ☐ Privo di sensi

pf | pf | pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA | Modificatore Schivare | Modificatore Deviazione | Armatura Naturale | Modificatore di taglia | Evoluzioni | Varie

CA = 10 + DES + + + + + + +

IMPREPARATO ARMOUR CLASS

CA = 10 / / + + + + +

CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + + / + + +

CA Temp. | Resistenza agli Incantesimi | Modificatori di circostanza

+ CA

Riduzione del danno

/

NOTE

FEATS