INIZIATIVA

BONUS BONUS | Talenti | Addestramento | Altro

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ

m q

Velocità temporanea

m q

Velocità di Nuoto | Velocità in volo | Velocità di Scalare

m q | m q | m q

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 d'ATTACCO	Danno	Critico
m q			d	×
m q			d	×
m q			d	×
m q			d	×
m q			d	×

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA BONUS

BMC = FOR + BaB - + Bonus attacco base | Mod. Taglia | Altro

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES + + + BaB - + Modificatore Schivare | Modificatore Deviazione | Bonus attacco base | Mod. Taglia | Altro

FLAT-FOOTED IMPREPARATO

DMC = 10 + FOR / / + + BaB - + Modificatore Deviazione | Bonus attacco base | Mod. Taglia | Altro

BMC Temp. | DMC Temp. | Modificatori di circostanza

+ BMC | + DMC

TIRI SALVEZZA

TS SAVE

TEM = COS + + + + Base | Razziale | Altro | Temp

TS SAVE

RIF = DES + + + +

SALVEZZA DI VOLONTÀ

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

CA = 10 + DES + + + + + + + Modificatore Schivare | Modificatore Deviazione | Armatura Naturale | Mod. Taglia | Evoluzioni | Altro

CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO

CA = 10 / / + + + + +

CLASSE ARMATURA A CONTATTO

CA = 10 + DES + + / + + +

CA Temporanea | Resistenza agli Incantesimi | Modificatori di circostanza

+ CA

Riduzione del Danno

/

NOTE

EFFETTI

FEATS