INIZIATIVA

BONUS BONUS | Talenti | Addestramento | Altro

INIZ = DES + + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ: m q

Velocità temporanea: m q

Velocità di Nuoto: m q | Velocità in volo: m q | Velocità di Scalare: m q

Attacco Base

BONUS BONUS | ATTACCO IN MISCHIA | ATTACCO A DISTANZA

Bonus Attacco Temporaneo | Bonus di Morale | INCREMENTI | Penalità | Attacco Poderoso

+ = + - -

Bonus Danno Temporaneo | Bonus di Morale | INCREMENTI | 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 | Bonus attacco base | Mod. Taglia | Altro

BMC = FOR + BaB - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO | Modificatore di Schivare | Modificatore di Deflettere | Bonus attacco base | Mod. Taglia | Altro

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

FLAT-FOOTED IMPREPARATO | Modificatore di Deflettere | Bonus attacco base | Mod. Taglia | Altro

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

BMC Temp. | DMC Temp. | Modificatori di circostanza

+ BMC | + DMC

TIRI SALVEZZA

	Base	Razziale	Altro	Temp
SALVEZZA DI TEMPRA (TEM = COS)	+	+	+	+
SALVEZZA DI RIFLESSI (RIF = DES)	+	+	+	+
SALVEZZA DI VOLONTÀ (VOL = SAG)	+	+	+	+

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

EFFETTI

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite: pf

☐ Morente ☐ Stabile

Non-letali: pf

☐ Privo di sensi

CLASSE ARMATURA

	Modificatore di Schivare	Modificatore di Deflettere	Armatura Naturale	Mod. Taglia	Evoluzioni	Altro
CLASSE ARMATURA (CA = 10 + DES)	+	+	+	+	+	+
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

FEATS