

INIZIATIVA

BONUS BONUS

Talenti Addestramento Varie

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ

Velocità con Armat.

Velocità Temp.

m m^2

m m^2

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

Penalità

IRA!

Affaticato

+ = -

+ = -

Bonus Danno

Temporaneo

Bonus

Penalità

IRA!

Affaticato

+ = -

+ = -

Modificatori di circostanza

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA BONUS

Bonus attacco base

Modificatore di taglia

IRA!

BMC = FOR +

BAB

-

+ = -

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Modificatore Schivare

Modificatore Deviazione

Bonus attacco base

Modificatore di taglia

IRA!

DMC = 10 + FOR + DES +

+ = -

DMC CMD

Modificatore Deviazione

Bonus attacco base

Modificatore di taglia

IRA!

DMC = 10 + FOR

/

/

+ = -

+ = -

BMC Temp.

DMC Temp.

Modificatori di circostanza

+ BMC

+ DMC

SALUTE

PUNTI FERITA

IRA!

Ferite

Morente

Stabile

Non-letali

Privo di sensi

pf

+ pf

pf

pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

Modificatore Schivare

Modificatore Deviazione

CA Armatura

CA Scudo

Armatura Naturale

Modificatore di taglia

CA = 10 + DES +

+ = -

IMPREPARATO ARMOUR CLASS

CA = 10

/

/

+ = -

+ = -

CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES +

/

/

/

+ = -

CA Temp.

Resistenza agli Incantesimi

Modificatori di circostanza

+ CA

- 2

IRA!

Penalità CA

Riduzione del danno

/

NOTE

ATTACCHI

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m m^2

d

x

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m m^2

d

x

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m m^2

d

x

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m m^2

d

x

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m m^2

d

x

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

TIRI SALVEZZA

TS SAVE

Base

Varie

Temp

IRA!

TEM = COS +

+ = -

TS SAVE

RIF = DES +

+ = -

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG +

+ = -

Eludere

Eludere Migliorato

Resistenza

Percepire Trappole

Modificatori di circostanza

EFFETTI