INIZIATIVA

BONUS BONUS | Talenti | Addestramento | Altro

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ | Velocità con Armat. | Velocità temporanea

m q | m q | 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 | Nemico Prescelto | Bonus morale | Bonus | Penalità

+ = + + -

Bonus Danno Temporaneo | Nemico Prescelto | Bonus morale | Bonus | Penalità

+ = + + -

Modificatori di circostanza

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA BONUS | Bonus attacco base | Mod. Taglia | Altro

BMC = FOR + BaB - +

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

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

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

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

BMC Temp. | DMC Temp. | Modificatori di circostanza

+ BMC | + DMC

SALUTE

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

pf | pf | pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA | Modificatore Schivare | Modificatore Deviazione | CA Armatura | CA Scudo | Armatura Naturale | Mod. Taglia

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

ATTACCHI

Gittata | Tipo | BONUS d'ATTACCO | Danno | Critico

m q | d ×

Munizioni # | Munizioni speciali #

Gittata | Tipo | BONUS d'ATTACCO | Danno | Critico

m q | d ×

Gittata | Tipo | BONUS d'ATTACCO | Danno | Critico

m q | d ×

Gittata | Tipo | BONUS d'ATTACCO | Danno | Critico

m q | d ×

Gittata | Tipo | BONUS d'ATTACCO | Danno | Critico

m q | d ×

Munizioni # | Munizioni speciali #

Munizioni # | Munizioni speciali #

TIRI SALVEZZA

TS SAVE | Base | Razziale | Altro | Temp

TEM = COS + + + +

TS SAVE

RIF = DES + + + +

SALVEZZA DI VOLONTÀ

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

Modificatori di circostanza

EFFETTI