

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 di Morale INCREMENTI Penalità

+ = + + -

Bonus Danno Temporaneo Nemico Prescelto Bonus di Morale INCREMENTI 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

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

FLAT-FOOTED IMPREPARATO

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

BMC Temp. DMC Temp. Modificatori di circostanza

+ BMC + DMC

ATTACCHI

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q m q d x

Munizioni Munizioni speciali

#

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q m q d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q m q d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q m q d x

Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico

m q m q d x

Munizioni Munizioni speciali

#

Munizioni Munizioni speciali

#

TIRI SALVEZZA

SALVEZZA DI TEMPERA Base Razziale Altro Temp

TEM = COS + + + +

SALVEZZA DI RIFLESSI

RIF = DES + + + +

SALVEZZA DI VOLONTÀ

VOL = SAG + + + +

Eludere Eludere Migliorato Resistenza Percepire Trappole

Modificatori di circostanza

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite Morente Stabile Non-letali Privo di sensi

pf pf pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA Modificatore di Deflettere 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

EFFETTI

000000

000000

000000

000000

000000

000000

000000