

ATTACCHI

Gittata

Tipo

m

q

Bonus di attacco

Danno

Critico

Munizioni

Munizioni speciali

Gittata		Tipo		Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q			d	x	

Gittata		Tipo		Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q			d	x	

Munizioni	#				Munizioni speciali	#		
Munizioni	#				Munizioni speciali	#		

TIRI SALVEZZA

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = **DES** + + + **+**

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

EFFETTI

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

INIZIATIVA

VELOCITÀ

VELOCITÀ	Velocità con Armat.	Velocità Temp.
----------	---------------------	----------------

Velocità di Nuoto Velocità in volo Velocità di Scalare

ATTACCO BASE

ATTACCO **ATTACCO** **ATTACCO**

Bonus Attacco Temporaneo	Bonus morale	Bonus	Penalità	Attacco Poderoso
-----------------------------	-----------------	-------	----------	---------------------

Bonus Danno Temporaneo	Bonus morale	Bonus	Penalità	Attacco Poderoso
------------------------	--------------	-------	----------	------------------

LOTTA

BONUS AFFERRARE Mod. Taglia
x 4 Varie

$$\boxed{} = \text{Attacco} + \text{Base} + \times 4 + \text{FOR} + $$

SALUTE

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

pf

pf

pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA	CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Modificatore di taglia	Modificatore Deviazione	Varie
CA = 10 + DES +	+	+	+	-	+	+

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA	= 10	/	+	+	+	-	+	+
----	------	---	---	---	---	---	---	---

CONTATTO CLASSE ARMATURA
CA = 10 + DES / / / - + +

CA TempResistenza agli IncantesimiIndicatori di Condizione

CA

Riduzione del danno

METAMAGIA

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

--