

INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS

Talenti Addestramento Varie

INIZ = **DES** + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ

Velocità con Armat.

Velocità Temp.

m q

m q

m q

Velocità di Nuoto

Velocità in volo

Velocità di Scalare

m q

m q

m q

ATTACCO BASE

ATTACCO BASE BONUS

ATTACCO IN MISCHIA

ATTACCO A DISTANZA

Bonus Attacco

Temporaneo

Bonus

Penalità

IRA!

Affaticato

+ = -

Bonus Danno

Temporaneo

Bonus

Penalità

IRA!

Affaticato

+ = -

Modificatori di Condizione

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA IN COMBATTIMENTO

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

IMPREPARATO

DMC = **10** +

FOR

/

/

+

BAB

-

BMC Temp.

DMC Temp.

Modificatori di Condizione

+ **BMC**

+ **DMC**

-

Affaticato
Penalità

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 CLASSE ARMATURA

CA = **10**

/

/

+

+

CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = **10** +

DES +

/

/

/

+

CA Temp.

Resistenza agli Incantesimi

+ **CA**

-2

IRA!
Penalità CA

Riduzione del danno

/

NOTE

-

Affaticato
Malus AC

ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d x

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

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

TEMPRA SALVEZZA

Base

Varie

Temp

IRA!

TEM =

COS +

+ +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF =

DES +

+ +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL =

SAG +

+ +

☐ Eludere

☐ Eludere Migliorato

☐ Resistenza

☐ Percepire Trappole

Modificatori di Condizione

EFFETTI