

INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA: Talenti Addestramento Altro

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ

m q

Velocità di Nuoto

m q

Velocità in volo

m q

Velocità Temp.

m q

Velocità di Scalare

m q

ATTACCO BASE

ATTACCO  
BASE BONUS

ATTACCO  
IN MISCHIA

ATTACCO  
A DISTANZA

Bonus Attacco  
Temporaneo

+ =

Bonus morale

+

Bonus

-

Penalità

-

Attacco  
Poderoso

Bonus Danno  
Temporaneo

+ =

Bonus morale

+

Bonus

-

Penalità

+

Attacco  
Poderoso

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA  
IN COMBATTIMENTO

BMC = FOR + BAB - +

DIFESA DA MANOVRA  
IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES + + + BAB - +

FLAT-FOOTED  
DMC

DMC = 10 + FOR / / + + BAB - +

BMC Temp.

+ BMC

DMC Temp. Modificatori di Circostanza

+ DMC

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

☐ Morente ☐ Stabile

Non-letali ☐ Privo di sensi

pf

pf

pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + + + + +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / / + + + + +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + + / + + + +

CA Temp.

+ CA

Res. Incantesimi Modificatori di Circostanza

Riduzione del danno

/

NOTE

ATTACCHI

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

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico  
m q  d x

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Altro Altro Temp  
TEM = COS + + + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

EFFETTI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

TALENTI