

## INIZIATIVA

### INIZIATIVA BONUS

Talenti Addestramento Varie

$$\text{INIZ} = \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

## 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 morale

Bonus

Penalità

Attacco Poderoso

$$+ = + - -$$

Bonus Danno Temporaneo Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso

$$+ = + - +$$

Modificatori di circostanza

## MANOVRA IN COMBATTIMENTO

### BONUS MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Bonus attacco base

Mod. di Taglia

Varie

$$\text{BMC} = \text{FOR} + \text{BAB} - \text{ } + \text{ }$$

### DIFESA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Modificatore Schivare

Modificatore Deviazione

Bonus attacco base

Mod. di Taglia

Varie

$$\text{DMC} = 10 + \text{FOR} + \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{BAB} - \text{ } + \text{ }$$

### DMC IMPREPARATO

Modificatore Deviazione

Bonus attacco base

Mod. di Taglia

Varie

$$\text{DMC} = 10 + \text{FOR} / / + \text{ } + \text{BAB} - \text{ } + \text{ }$$

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. di Taglia

$$\text{CA} = 10 + \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

### IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

$$\text{CA} = 10 / / + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

### A CONTATTO CLASSE ARMATURA

$$\text{CA} = 10 + \text{DES} + \text{ } + \text{ } / / / + \text{ }$$

CA Temp. Res. Incantesimi Modificatori di circostanza

+ CA

Riduzione del danno

/

NOTE

## 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

$$\text{TEMPRA SALVEZZA} \text{ Base Razziale Varie Temp } \text{TEM} = \text{COS} + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

$$\text{RIFLESSI SALVEZZA} \text{ RIF} = \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

$$\text{VOLONTÀ SALVEZZA} \text{ VOL} = \text{SAG} + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

Modificatori di circostanza