

## 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

Nemico Prescelto

Bonus morale

Bonus

Penalità

+ = + + -

Bonus Danno Temporaneo

Nemico Prescelto

Bonus morale

Bonus

Penalità

+ = + + -

Modificatori di circostanza

## MANOVRA IN COMBATTIMENTO

### BONUS MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Bonus attacco base

Mod. di Taglia

Varie

BMC = FOR + BAB - +

### DIFESA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Modificatore Schivare

Modificatore Deviazione

Bonus attacco base

Mod. di Taglia

Varie

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

### DMC IMPREPARATO

Modificatore Deviazione

Bonus attacco base

Mod. di Taglia

Varie

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

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

CA = 10 + DES + + + + + +

### IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / / + + + + + +

### A CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

CA Temp.

Res. Incantesimi

Modificatori di circostanza

+ CA

Riduzione del danno

NOTE

## ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico  
m q  
Munizioni # Munizioni speciali #

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico  
m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico  
m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico  
m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico  
m q

Munizioni # Munizioni speciali #  
Munizioni # Munizioni speciali #

## TIRI SALVEZZA

### TEMPRA SALVEZZA

Base

Razziale

Varie

Temp

TEM = COS + + + +

### RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

### VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere

☐ Eludere Migliorato

☐ Resistenza

☐ Percepire Trappole

Modificatori di circostanza

## EFFETTI