

## 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

BMC

=

FOR

+

BAB

-

+

### DIFESA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Modificatore Schivare

Modificatore Deviazione

Bonus attacco base

Mod. di Taglia

Varie

DMC

=

10

+

FOR

+

DES

+

### 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

## 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

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

Razziale

Varie

Temp

TEM

=

COS

+

+

+

+

+

### RIFLESSI SALVEZZA

RIF

=

DES

+

+

+

+

+

### VOLONTÀ SALVEZZA

VOL

=

SAG

+

+

+

+

+

☐ Eludere

☐ Eludere Migliorato

☐ Resistenza

☐ Percepire Trappole

Modificatori di circostanza

## EFFETTI