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 — d ×

Munizioni # — Munizioni speciali #

Gittata — Tipo — Bonus di attacco — Danno — Critico

m q — d ×

Gittata — Tipo — Bonus di attacco — Danno — Critico

m q — d ×

Gittata — Tipo — Bonus di attacco — Danno — Critico

m q — d ×

Gittata — Tipo — Bonus di attacco — Danno — Critico

m q — d ×

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