

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

Penalità

IRA!

Affaticato

+ = -

+ = -

Bonus Danno

Temporaneo

Bonus

Penalità

IRA!

Affaticato

+ = -

+ = -

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 /

/ +

+ =

+ =

+ =

BMC Temp.

DMC Temp.

Modificatori di circostanza

+ BMC

+ DMC

-

Affaticato
Penalità

SALUTE

PUNTI FERITA

IRA!

Ferite

☐ Morente

☐ Stabile

Non-letali

☐ Privo di sensi

pf

+ pf

pf

pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

Modificatore Schivare

Modificatore Deviazione

CA Armatura

CA Scudo

Armatura Naturale

Mod. di Taglia

CA =

10 +

DES +

+ =

+ =

+ =

000000

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA =

10 /

/ +

+ =

+ =

+ =

000000

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA =

10 +

DES +

+ =

/

/

/ +

000000

CA Temp.

Res. Incantesimi

Modificatori di circostanza

+ CA

- 2

IRA!
Penalità CA

Riduzione del danno
/

-

Affaticato
Malus AC

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

000000

000000

000000

000000

000000

000000

000000

000000