INIZIATIVA

BONUS BONUS — Talenti — Addestramento — Varie

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ — Velocità Temp.

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

+ = + - +

ATTACCHI

Gittata	Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q			d	×
m q			d	×
m q			d	×
m q			d	×
m q			d	×

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA BONUS — Bonus Attacco Base — Mod. Taglia — Varie

BMC = FOR + BAB - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO — Modificatore Schivare — Modificatore Deviazione — Bonus Attacco Base — Mod. Taglia — Varie

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

DMC CMD — Modificatore Deviazione — Bonus Attacco Base — Mod. Taglia — Varie

IMPREPARATO = 10 + FOR / / + + BAB - +

BMC Temp. — DMC Temp. — Modificatori di circostanza

+ BMC — + DMC

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SAVE — Base — Varie — Varie — Temp

TEM = COS + + + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

EFFETTI

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite — ☐ Morente ☐ Stabile — Non-letali — ☐ Privo di sensi

pf — pf — pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA — Modificatore Schivare — Modificatore Deviazione — Armatura Naturale — Mod. Taglia — Evoluzioni — Varie

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

IMPREPARATO ARMOUR CLASS

CA = 10 / / + + + + +

CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + + / + + +

CA Temp. — Res. Incantesimi — Modificatori di circostanza

+ CA

Riduzione del danno

/

NOTE

FEATS