

INIZIATIVA

BONUS 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 A MANOVRA BONUS Bonus Attacco Base Mod. Taglia Varie

BMC = FOR + BAB - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES + + + + +

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

IMPRESARATO 10 + FOR / / + + + + +

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. Taglia

CA = 10 + DES + + + + +

IMPRESARATO ARMOUR CLASS

CA = 10 / / + + + + +

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 m q

Munizioni # Munizioni speciali #

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q m q

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SAVE Base Razziale Varie Temp

TEM = COS + + + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

Modificatori di circostanza

EFFETTI

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐