INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS — Talenti — Addestramento — Varie

INIZ = DES + ___ + ___ + ___

VELOCITÀ

VELOCITÀ m q — Velocità Temp. m q

Velocità di Nuoto m q — Velocità in volo m q — Velocità di Scalare 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 IN COMBATTIMENTO — Bonus Attacco Base — Modificatore di taglia — Varie

BMC = FOR + BAB - + ___

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO — Modificatore Schivare — Modificatore Deviazione — Bonus Attacco Base — Modificatore di taglia — Varie

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

DMC IMPREPARATO — Modificatore Deviazione — Bonus Attacco Base — Modificatore di taglia — Varie

DMC = 10 + FOR / / + ___ + BAB - + ___

BMC Temp. + BMC — DMC Temp. + DMC — Modificatori di Condizione

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA — Base — Razziale — 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 — Modificatore di taglia — Evoluzioni — Varie

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

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / / + ___ + ___ + ___ + ___ + ___

CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + ___ + ___ / + ___ + ___ + ___

CA Temp. + CA — Resistenza agli Incantesimi — Modificatori di Condizione

Riduzione del danno

/

NOTE

TALENTI