

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 Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso

+ = + - -

Bonus Danno Temporaneo Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso

+ = + - +

Modificatori di circostanza

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

**BONUS A MANOVRA IN COMBATTIMENTO** Bonus attacco base Mod. di Taglia Varie

**BMC** = **FOR** + **BAB** - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

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

**FLAT-FOOTED DMC**

**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. Resistenza Inc. Modificatori di circostanza

+ **CA**

Riduzione del danno

/

NOTE

ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d00 x

Munizioni # Munizioni speciali #

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d00 x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d00 x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d00 x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d00 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