

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 MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Bonus attacco base

Mod. di Taglia

Varie

BMC = FOR + BAB - +

DIFESA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Modificatore Schivare Modificatore Deviazione

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

DMC IMPREPARATO

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

BMC Temp.

DMC Temp.

Modificatori di circostanza

+ BMC

+ DMC

SALUTE

PUNTI FERITA

Ferite

☐ Morente ☐ Stabile

Non-letali ☐ Privo di sensi

pf

pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

Modificatore Schivare Modificatore Deviazione

Shifter Level ÷ 4

Armatura Naturale

Mod. di Taglia

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

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / / + + SAG + + +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + + + SAG + / +

CA Temp.

Res. Incantesimi

Shifter bonus applies when unarmoured and unencumbered

Modificatori di circostanza

+ CA

Riduzione del danno

/

NOTE

ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico
m q
Munizioni # Munizioni speciali #

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico
m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico
m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico
m q

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico
m q

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