

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 Nemico Prescelto Bonus morale Bonus Penalità

+ = + + -

Bonus Danno Temporaneo Nemico Prescelto Bonus morale Bonus Penalità

+ = + + -

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