

INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA: Talenti Addestramento Altro

INIZ = DES + + +

BONUS ATTACCO

BONUS
ATTACCO BASE

BAB

ATTACCO IN MISCHIA

Altro

Temp

= FOR + +

ATTACCO A DISTANZA

= DES + +

ATTACCO CON ARMA DA LANCIO

= FOR + +

TIRO SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA

Classe

Altro

Temp

TEM = COS + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + +

MODIFICATORI CONDIZIONALI

CLASSE ARMATURA

ENERGIA CLASSE ARMATURA

Bonus
Armatura

Altro

CAE = 10 + DES + +

CINETICA ARMOUR CLASS

CAC = 10 + DES + +

RIDUZIONE DEL DANNO

/

Punti Ferita
Armatura Potenziata

pf

CLASSE ARMATURE MANOVRE DI COMBATTIMENTO

MC = 8 + CAC +

ARMATURA

LIVELLO

Max DES

Penalità alla
Classe Armatura

CAE

CAC

Velocità

Volume

UPGRADE
SLOTS

m q

OGGETTI MAGICI

1

2

ARMI

LIVELLO

Critico

CaricatoreCapacità Current clip BONUS ATTACCO Danno Wep.Spec. Gittata
d + m q

LIVELLO

Critico

CaricatoreCapacità Current clip BONUS ATTACCO Danno Wep.Spec. Gittata
d + m q

LIVELLO

Critico

CaricatoreCapacità Current clip BONUS ATTACCO Danno Wep.Spec. Gittata
d + m q

LIVELLO

Critico

CaricatoreCapacità Current clip BONUS ATTACCO Danno Wep.Spec. Gittata
d + m q

MUNIZIONI

Tipo

Rounds

#

#

#

#

ARMA SPECIALIZZATA

BONUS

Livello

Livello

3

SMALL ARMS

BONUS

Livello

+ = ÷ 2

SALUTE

PUNTI FERITA

Raziale

Classe

Livello

pf = + [×]

PUNTI STAMINA

Classe

Livello

ma = [COS +] ×

RESISTENZE

PUNTI RISOLUTEZZA

Livello

Caratteristica Chiave

pr = [÷ 2] +

PUNTI RISOLUTEZZA

pr

INVENTARIO

LIVELLO

Volume

LIVELLO

Volume

INGOMBRATO

Forza

volume = ÷ 2

SOVRACCARICO

Forza

volume =

10 L = 1 volume

TOTAL
BULK

UNIVERSAL
POLYMER BASE

ubp

CREDITS

cr