

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

DES + +

VOLONTÀ SALVEZZA

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

CaricatoreCapacità

Current clip

BONUS ATTACCO

Danno

Wep.Spec.

Gittata

LIVELLO

Critico

CaricatoreCapacità

Current clip

BONUS ATTACCO

Danno

Wep.Spec.

Gittata

LIVELLO

Critico

CaricatoreCapacità

Current clip

BONUS ATTACCO

Danno

Wep.Spec.

Gittata

LIVELLO

Critico

CaricatoreCapacità

Current clip

BONUS ATTACCO

Danno

Wep.Spec.

Gittata

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