

INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA: TalentiAddestramentoAltro

INIZ = DES + + +

BONUS ATTACCO

BONUS ATTACCO BASE BAB

ATTACCO IN MISCHIA AltroTemp

= FOR + +

ATTACCO A DISTANZA

= DES + +

ATTACCO CON ARMA DA LANCIO

= FOR + +

TIRO SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA ClasseAltroTemp

TEM = COS + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + +

MODIFICATORI CONDIZIONALI

CLASSE ARMATURA

ENERGIA CLASSE ARMATURA Bonus ArmaturaAltro

CAE = 10 + DES + +

CINETICA

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

SPAZI MIGLIORIE

m

q

OGGETTI MAGICI

1

2

ARMI

LIVELLO Critico

CaricatoCapacità Munizioni AttualiBONUS ATTACCO Danno Spec.Armi Gittata

#

d

+

m

q

LIVELLO Critico

CaricatoCapacità Munizioni AttualiBONUS ATTACCO Danno Spec.Armi Gittata

#

d

+

m

q

LIVELLO Critico

CaricatoCapacità Munizioni AttualiBONUS ATTACCO Danno Spec.Armi Gittata

#

d

+

m

q

LIVELLO Critico

CaricatoCapacità Munizioni AttualiBONUS ATTACCO Danno Spec.Armi Gittata

#

d

+

m

q

MUNIZIONI

Arma Specializzata

BONUS

Livello

3

BONUS ARMI PICCOLE

Livello

+

÷ 2

SALUTE

PUNTI FERITA Razziale Classe Livello

pf = + [ × ]

PUNTI STAMINA Classe Livello

ma = [ COS + ] ×

RESISTENZE

PUNTI RISOLUTEZZA Livello Car. Chiave

pr = [ ÷ 2 ] +

INVENTARIO

LIVELLO Volume

LIVELLO Volume

INGOMBRATO Forza

volume = ÷ 2

VOLUME TOTALE

SOVRACCARICO Forza

volume =

10 L = 1 volume

POLIMERO BASE UNIVERSALE

PBU

CREDITI

cr