

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

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

Caricato Capacità Munizioni Attuali **BONUS ATTACCO** Danno Spec.Armi Gittata
d + m q

LIVELLO

Critico

Caricato Capacità Munizioni Attuali **BONUS ATTACCO** Danno Spec.Armi Gittata
d + m q

LIVELLO

Critico

Caricato Capacità Munizioni Attuali **BONUS ATTACCO** Danno Spec.Armi Gittata
d + m q

LIVELLO

Critico

Caricato Capacità Munizioni Attuali **BONUS ATTACCO** Danno Spec.Armi Gittata
d + m q

MUNIZIONI

Tipo

Munizioni

#

#

#

#

ARMA SPECIALIZZATA

BONUS

Livello

+ =

Livello

3 **BONUS**

ARMI PICCOLE

Livello

+ = ÷ 2

SALUTE

PUNTI FERITA

Razziale

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

VOLUME
TOTALE

SOVRACCARICO

Forza

volume = 10 L = 1 volume

POLIMERO BASE
UNIVERSALE

PBU

CREDITI

cr