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 + ◂ +

MODIFICATORI CONDIZIONALI

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

CAC = 10 + DES + +

RIDUZIONE DEL DANNO

/ Punti Ferita Armatura Potenziata pf

CLASSE ARMATURE MANOVRE DI COMBATTIMENTO Altro

MC = 8 + CAC +

ARMI

LIVELLO Critico

Caricatore Capacità Munizioni Attuali **BONUS ATTACCO** Danno Spec.Armi Gittata

d + m q

LIVELLO Critico

Caricatore Capacità Munizioni Attuali **BONUS ATTACCO** Danno Spec.Armi Gittata

d + m q

LIVELLO Critico

Caricatore Capacità Munizioni Attuali **BONUS ATTACCO** Danno Spec.Armi Gittata

d + m q

LIVELLO Critico

Caricatore Capacità Munizioni Attuali **BONUS ATTACCO** Danno Spec.Armi Gittata

d + m q

LIVELLO Critico

Caricatore 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 FERITA ATTUALI ☐ Morente

pf

PUNTI STAMINA

ma

Punti Ferita Temporanei + pf

PUNTI RISOLUTEZZA

pr

ARMATURA

LIVELLO

Max DES Penalità alla Classe Armatura CAE CAC

Velocità Volume

SPAZI MIGLIORIE m q

POWER ARMOUR

LIVELLO

FOR Danno d CAE CAC

Max DES Penalità alla Classe Armatura Velocità Volume

m q

CAPACITY Usage POTERE

/

SPAZI MIGLIORIE

OGGETTI MAGICI

1

2