

INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA: Talenti Addestramento Altro

INIZ = DES + + +

VELOCITÀ

VELOCITÀ

Velocità con Armat.

Velocità Temp.

m q

m q

m q

Velocità di Nuoto

Velocità in volo

Velocità di Scalare

m q

m q

m q

ATTACCO BASE

ATTACCO BASE BONUS

ATTACCO IN MISCHIA

ATTACCO A DISTANZA

Bonus Attacco Temporaneo

Nemico Prescelto

Bonus morale

Bonus

Penalità

+ = + + -

Bonus Danno Temporaneo

Nemico Prescelto

Bonus morale

Bonus

Penalità

+ = + + -

Modificatori di Circostanza

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Bonus Attacco Base

Mod. di Taglia

Altro

BMC = FOR + BAB - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC

DMC = 10 + FOR + DES + + + BAB - +

FLAT-FOOTED DMC

DMC

DMC = 10 + FOR / / + + BAB - +

BMC Temp.

DMC Temp.

Modificatori di Circostanza

+ BMC

+ DMC

ATTACCHI

Gittata Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

d

x

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

Gittata Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

d

x

Gittata Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

d

x

Gittata Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

d

x

Gittata Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

d

x

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA

Base

Raziale

Altro

Temp

TEM = COS + + + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + + + +

Eludere

Eludere Migliorato

Resistenza

Percepire Trappole

Modificatori di Circostanza

SALUTE

PUNTI FERITA

Ferite

Morente

Stabile

Non-letali

Privo di sensi

pf

pf

pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

Modificatore Schivare

Modificatore Deviazione

CA Armatura

CA Scudo

Armatura Naturale

Mod. di Taglia

CA = 10 + DES + + + + +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / / + + + + +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + + / / / +

CA Temp.

Resistenza Inc.

Modificatori di Circostanza

+ CA

Riduzione del danno

/

NOTE

EFFETTI