

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 Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso

+ = + - -

Bonus Danno Temporaneo Bonus morale Bonus Penalità Attacco Poderoso

+ = + - +

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

FLAT-FOOTED DMC

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

BMC Temp. DMC Temp. Modificatori di Circostanza

+ BMC + DMC

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

ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q m q d x

Munizioni Munizioni speciali

# #

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q m q d x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q m q d x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q m q d x

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q m q d x

Munizioni Munizioni speciali

# #

Munizioni Munizioni speciali

# #

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Razziale Altro Temp

TEM = COS + + + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

Modificatori di Circostanza

EFFETTI