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 Penalità IRA! Affaticato

+ = - + -

Bonus Danno Temporaneo Bonus Penalità IRA! Affaticato

+ = - + -

Modificatori di Circostanza

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA IN COMBATTIMENTO Bonus Attacco Base Mod. di Taglia IRA!

BMC = FOR + BAB - +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Modificatore Schivare Modificatore Deviazione Bonus Attacco Base Mod. di Taglia IRA!

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

FLAT-FOOTED DMC Modificatore Deviazione Bonus Attacco Base Mod. di Taglia IRA!

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

BMC Temp. DMC Temp. Modificatori di Circostanza

+ BMC + DMC

- Affaticato Penalità

SALUTE

PUNTI FERITA IRA! Ferite ☐ Morente ☐ Stabile Non-letali ☐ Privo di sensi

pf + 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

- 2 IRA! Penalità CA

Riduzione del danno

/

- Affaticato Malus AC

NOTE

ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d ×

Munizioni # Munizioni speciali #

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d ×

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d ×

Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico

m q d ×

Munizioni # Munizioni speciali #

Munizioni # Munizioni speciali #

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Altro Temp IRA!

TEM = COS + + + +

RIFLESSI SALVEZZA Affaticato

RIF = DES + + + -

VOLONTÀ SALVEZZA IRA!

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

Modificatori di Circostanza

EFFETTI