

MUTANT CHRONICLES

Nome del personaggio			Nome del giocatore		
Carriera					
Livello sociale		Luogo di nascita		Età	
Carattere					
Altezza		Peso	Capelli	Occhi	
Avvenimenti dell'adolescenza					
Aspetto					
Eventi speciali					
Grado o titolo			Punti Eroismo		

CARATTERISTICHE DI BASE

FOR	COS	INI	INT	REM	PER

STATISTICHE DI COMBATTIMENTO

Punti vita totali	Quadretti Azione	Metri Minuto	Azioni Turno	Bonus Offensivo	Bonus Difensivo	Bonus Percezione

BRACCIO	1 PV rimasto -5; PS ATTACCO	0 PV rimasti INERTE	ADDOME	1 PV rimasto -1; Azione/turno	0 PV rimasti SVENUTO
GAMBA	-1; Passo/azione	-2; Passi/azione	TESTA	-1; Azione/turno	SVENUTO
TORACE	-1; Azione/turno	SVENUTO			

Una parte del corpo che ha perso il DOPPIO dei suoi PUNTI VITA è considerata ferita in modo MORTALE

PARTE COLPITA	CORPO A CORPO	ATTACCO A DISTANZA	TIPO DI ARMATURA	PUNTI ARMATURA	PV MAX	CONTEGGIO PUNTI VITA
Gamba sinistra	1-3	1-3				
Gamba destra	4-6	4-6				
Braccio sinistro	7-9	7-8				
Braccio destro	10-12	9-10				
Addome	13-15	11-14				
Torace	16-18	15-19				
Testa	19-20	20				

STATISTICHE DELLE ARMI

ARMA	VA	DAN	CC	MEC	GITTATA	FOR	TR	I	AC	RS	ALTRO

Tipo di attacco

Colpo singolo	Nessuno
Raffica	Se il 1° tiro ha successo, fai un 2° tiro
Fuoco automatico	Come Raffica, fai un 3° tiro
Fuoco rapido	1 tiro=2; 2=4; 3=6; 4=8; 5=10
Fuoco di copertura	-3 PS
Attacco mirato	+3 PS o modifica l'area colpita di ± 5
Carica	Attacco a distanza: PS: 2 Attacco ravvicinato: -4/-8 PS

Effetti sull'Abilità Speciale di Schivata (TS)

Nessuno
1 TS per colpo; con 1 successo Schiva tutti
1 TS per colpo
1 TS per colpo
Tutti i bersagli nell'area tirano con +3
Nessuno
Nessuno

