

ATTACCHI

Gittata

Tipo

m

q

Bonus di attacco

Danno

Critico

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	

Munizioni # Munizioni speciali #

TIRI SALVEZZA

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + **+**

☐ Eludere ☐ Eludere
Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire
Trappole

EFFETTI

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

INIZIATIVA

VELOCITÀ

VELOCITÀ	Velocità con Armat.	Velocità Temp.
----------	---------------------	----------------

Velocità di Nuoto Velocità in volo Velocità di Scalare

ATTACCO BASE

ATTACCO **ATTACCO** **ATTACCO**

Bonus Attacco Temporaneo	Bonus morale	Bonus	Penalità	Attacco Poderoso
-----------------------------	-----------------	-------	----------	---------------------

Bonus Danno Temporaneo	Bonus morale	Bonus	Penalità	Attacco Poderoso
------------------------	--------------	-------	----------	------------------

LOTTA

BONUS AFFERRARE Mod. Taglia
x 4

Attacco Varie

Base + x 4 + **FOR** +

SALUTE

CLASSE ARMATURA

	Armatura	Mod.	Modificatore
--	----------	------	--------------

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA	= 10	/	+	+	+	-	+	+

$$CA = 10 + DES \quad / \quad / \quad / \quad - \quad + \quad +$$

Riduzione del danno

METAMAGIA

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

--