

ATTACCHI

Gittata

Tipo

m

q

Bonus di attacco

Danno

d

Critico

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	

Munizioni #  Munizioni speciali #

## TIRI SALVEZZA

☐ Eludere    ☐ Eludere  
Migliorato    ☐ Resistenza    ☐ Percepire  
Trappole

## EFFETTI

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. P01000001

## INIZIATIVA

## VELOCITÀ

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

## ATTACCO BASE

**ATTACCO**                      **ATTACCO**                      **ATTACCO**

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

## LOTTA

$$\text{BONUS AFFERRARE} = \frac{\text{Attacco Base}}{\text{Mod. Taglia} \times 4} + \text{FOR} + \text{Varie}$$

SALUTE

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

pf	pf	pf
----	----	----

## CLASSE ARMATURA

**A CONTATTO CLASSE ARMATURA**

CA	= 10 + DES	/	/	/	-	+	+	

CA Temp. Res. Incantesimi Modificatori di circostanza  
**CA**  \_\_\_\_\_  
 Riduzione del danno

## METAMAGIA

## ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

[illegible]