

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	#	<div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> </div>	Munizioni speciali	#	<div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> </div>
Munizioni	#	<div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> </div>	Munizioni speciali	#	<div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> </div>

## TIRI SALVEZZA

**RIFLESSI SALVEZZA**

**RIF** = **DES** + + + **+**

**VOLONTÀ** = **SAG** + **RESISTENZA** + **PERCEPIRE TRAPPOLE**

## EFFETTI

## INIZIATIVA

VELOCITÀ

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

## ATTACCO BASE

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

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

## LOTTA

**BONUS AFFERRARE** Mod. Taglia Varie  
x4  
 = Attacco Base + **x 4** + **FOR** + \_\_\_\_\_

SALUTE

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

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

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA	CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Mod. di Taglia	Modificatore Deviazione	Varie
<b>CA</b> = 10 + <b>DES</b> +	+	+	-	+	+	

$$\boxed{CA} = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$
$$CA = 10 + DES \quad / \quad / \quad / \quad - \quad + \quad +$$

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

METAPSIONICS

## ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

[illegible]