

ATTACCHI

Gittata

Tipo

BONUS d'ATTACCO

Danno

Critico

mtrs

qs

d

x

Munizioni

#

Munizioni Speciali

#

Gittata		Tipo		BONUS d'ATTACCO	Danno	Critico
mtrs	qs				d	x

Gittata		Tipo		BONUS d'ATTACCO	Danno	Critico
mtrs	qs				d	x

Munizioni # Munizioni Speciali #

TIRI SALVEZZA

SALVEZZA DI VOLONTÀ

VOL = **SAG** + ☐ + ☐ + ☒

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☒ Percepire Trappole

EFFETTI

© 2010 Pearson Education, Inc.

INIZIATIVA

VELOCITÀ

VELOCITÀ	Velocità con Armat.	Velocità temporanea
----------	---------------------	---------------------

Attacco Base

BONUS	ATTACCO	ATTACCO
-------	---------	---------

$$\boxed{+} = \quad + \quad - \quad +$$

GRAPPLE

GRAPPLE BONUS = **Base** **x4** **FOR**

SALUTE

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

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

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA A CONTATTO

CA = **10** + **DES** / / / - + +

1
METAPSIONICS
ABILITÀ di COMBATTIMENTO

METAPSIONICS

[illegible]

ABILITÀ di COMBATTIMENTO
