

ATTACCHI

Gittata

Tipo

mtrs

qs

Bonus di Attacco

Danno

Critico

Munizioni

#

Munizioni Speciali

#

Gittata		Tipo		Bonus di Attacco	Danno	Critico
mtrs	qs			d	x	

Gittata		Tipo		Bonus di Attacco	Danno	Critico
mtrs	qs			d	x	

Munizioni #  Munizioni Speciali #

## TIRI SALVEZZA

☐ Eludere    ☐ Eludere  
Migliorato    ☐ Resistenza    ☐ Percepire  
Trappole

## EFFETTI

Page 10 of 10

## INIZIATIVA

VELOCITÀ

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

### Attacco Base

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

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

GRAPPLE

**GRAPPLE BONUS**  $\text{Base} \times 4$  **FOR**

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite		<input type="checkbox"/> Morente	<input type="checkbox"/> Stabile	Non-letali	<input type="checkbox"/> Unconscious
pf		pf		pf	

## CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA A CONTATTO

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

CA Temporale Resistenza agli Incantesimi Indicatori di Condizione

**CA**  \_\_\_\_\_

Riduzione del Danno

## METAMAGIA

[illegible]

## ABILITÀ di COMBATTIMENTO

[illegible]