

ATTACCHI

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

m^2

d

x

Munizioni

Munizioni speciali

#

#

Gittata		Tipo		Bonus di attacco	Danno	Critico
m	m^2			d	x	

		Bonus di attacco	Danno	Critico
Gittata	Tipo			
m	m^2		d	x

Munizioni	#								Munizioni speciali	#						
-----------	---	--	--	--	--	--	--	--	--------------------	---	--	--	--	--	--	--

TIRI SALVEZZA

TS SAVE

RIF = DES + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere
Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire
Trappole

EFFETTI

EFFETTI

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

INIZIATIVA

VELOCITÀ

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

$$\boxed{m \quad m^2} \quad \boxed{m \quad m^2} \quad \boxed{m \quad m^2}$$

ATTACCO BASE

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

GRAPPLE

$$\text{BONUS BONUS} = \text{Attacco Base} + \text{Size Modifier} \times 4 + \text{FOR} + \text{Varie}$$

SALUTE

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

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

CLASSE ARMATURA

IMPREPARATO ARMOUR CLASS

CA	= 10	/	+	+	+	-	+	+
			-----	-----	-----	-----	-----	-----

CA TempResistenza agli IncantesimiIndicatori di circostanza

CA _____
 Riduzione del danno _____

METAMAGIA

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO
