

ATTACCHI

Gittata

Tipo

m

q

Bonus di attacco

Danno

Critico

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

Page 10 of 10

INIZIATIVA

VELOCITÀ

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

m g	m g	m g
--------	--------	--------

ATTACCO **ATTACCO** **ATTACCO**

$$+ = + - +$$

LOTTA

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

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. Resistenza Inc. Modificatori di Circostanza

CA

Riduzione del danno

METAMAGIA

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO
