

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  # Munizioni speciali  #

TIRI SALVEZZA

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + **+**

☐ Eludere ☐ Eludere
Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire
Trappole

EFFETTI

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

INIZIATIVA

VELOCITÀ

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

Three boxes, each containing the letters 'm' and 'q'.

ATTACCO BASE

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

LOTTA

BONUS BONUS Mod. Taglia
x 4
Varie
 = Attacco Base + **x 4** + **FOR** +

SALUTE

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

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

CLASSE ARMATURA

IMPREPARATO ARMOUR CLASS

CA Temp.	Res. Incantesimi	Modificatori di circostanza
CA		

Riduzione del danno

METAMAGIA

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

--