

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

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

EFFETTI

© 2010 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Page 10 of 10

Page 10 of 10

INIZIATIVA

VELOCITÀ

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

Velocità di Nuoto	Velocità in volo	Velocità di Scalare
m q	m q	m q

ATTACCO BASE

ATTACCO **ATTACCO** **ATTACCO**

Bonus Attacco Temporaneo	Bonus morale	Bonus	Penalità	Attacco Poderoso
--------------------------	--------------	-------	----------	------------------

Bonus Danno Temporaneo	Bonus morale	Bonus	Penalità	Attacco Poderoso
1	1	1	1	1

BONUS AFFERRARE

SALUTE

LOTTA

$$\boxed{} = \text{Attack Base} + \underline{} \times 4 + \text{FOR} + \underline{}$$

☐ Morente ☐ Stabile ☐ Non-letali ☐ Privo di sensi

SALUTE

CLASSE ARMATURA					
CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Modificatore di taglia	Modificatore Deviazione	Varie

CLASSE ARMATURA

CA = **10** + **DES** + _____ + _____ + _____ - _____ + _____ + _____
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

Riduzione del danno _____

METAPSIONICS

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO
