

COMBAT CARD PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO _____

RECUPERARE ENERGIE USATO: PUNTI AZIONE USATI: PUNTI AZIONE ATTUALI: _____

IMPULSI CURATIVI USATI:

DANNI	PF TEMPORANEI	PF ATTUALI
-------	---------------	------------

INIZIO DEL TURNO – APPLICARE DANNI CONTINUATI

CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO

FINE DEL TURNO – EFFETTUARE TIRI SALVEZZA, FINE DURATA EFFETTI

TIPO	MUNIZIONI	QUANTITA'	NOTE
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	

COMBAT CARD PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO _____

RECUPERARE ENERGIE USATO: PUNTI AZIONE USATI: PUNTI AZIONE ATTUALI: _____

IMPULSI CURATIVI USATI:

DANNI	PF TEMPORANEI	PF ATTUALI
-------	---------------	------------

INIZIO DEL TURNO – APPLICARE DANNI CONTINUATI

CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO

FINE DEL TURNO – EFFETTUARE TIRI SALVEZZA, FINE DURATA EFFETTI

TIPO	MUNIZIONI	QUANTITA'	NOTE
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	

COMBAT CARD PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO _____

RECUPERARE ENERGIE USATO: PUNTI AZIONE USATI: PUNTI AZIONE ATTUALI: _____

IMPULSI CURATIVI USATI:

DANNI	PF TEMPORANEI	PF ATTUALI
-------	---------------	------------

INIZIO DEL TURNO – APPLICARE DANNI CONTINUATI

CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO

FINE DEL TURNO – EFFETTUARE TIRI SALVEZZA, FINE DURATA EFFETTI

TIPO	MUNIZIONI	QUANTITA'	NOTE
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	

COMBAT CARD PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO _____

RECUPERARE ENERGIE USATO: PUNTI AZIONE USATI: PUNTI AZIONE ATTUALI: _____

IMPULSI CURATIVI USATI:

DANNI	PF TEMPORANEI	PF ATTUALI
-------	---------------	------------

INIZIO DEL TURNO – APPLICARE DANNI CONTINUATI

CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO
CONDIZIONE / FINE STATO	CONDIZIONE / FINE STATO

FINE DEL TURNO – EFFETTUARE TIRI SALVEZZA, FINE DURATA EFFETTI

TIPO	MUNIZIONI	QUANTITA'	NOTE
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	