

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

Gittata		Tipo		Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q			d	x	

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA		Base	Razziale	Varie	Temp
TEM	= COS +		+	+	+

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + + + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = **SAG** + _____ + _____ + _____ **+** _____

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza ☐ Percepire Trappole

ARMATURA

Tipo		Velocità Max	Max DES CA
		m q	
Penalità prova	Fallimento Inc.	Peso	CA Armatura
+	%	kg	+

SCUDO

Penalità prova	Fallimento Inc.	Peso	CA Scudo
	+	%	kg

EQUIPAGGIAMENTO

Testa
Proprietà
Gola
Proprietà
Corpo
Proprietà
Braccia
Proprietà
Mani
Proprietà
Anello
Proprietà

INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS		Talenti	Varie
INIZ	= DES	+	+

VELOCITÀ

VELOCITÀ	Velocità con Armat.	Velocità Temp.
<div><div>m</div><div>q</div></div>	<div><div>m</div><div>q</div></div>	<div><div>m</div><div>q</div></div>

ATTACCO BASE

ATTACCO BASE	Bonus Attacco Temporaneo	Bonus Danno Temporaneo
	+	+

LOTTA

BONUS AFFERRARE 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

CLASSE ARMATURA	CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Mod. di Taglia	Modificatore Deviazione	Varie
CA = 10 + DES +	+	+	-	+	+	

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

CA Temp.	Res. Incantesimi	Riduzione del danno	Modificatori di circostanza
CA			

EFFETTI

[illegible]

TALENTI

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

ABILITÀ SPECIALI
