

ATTACCHI

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

d00

x

Munizioni

Munizioni speciali

#

#

Gittata	Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q		d00	x

  

Gittata	Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q		d00	x

Gittata		Tipo		Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q			d00	x	

## TIRI SALVEZZA

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

**RIFLESSI SALVEZZA**

**RIF** = **DES** + + + **+**

**VOLONTÀ SALVEZZA**

**VOL** = **SAG** + **RES** + **PER**

☐ 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.
$m \quad q$	$m \quad q$	$m \quad q$

## ATTACCO BASE

ATTACCO BASE BONUS	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
<b>CA</b> = 10 + <b>DES</b> +	+	+	-	+	+	

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

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

**A CONTATTO CLASSE ARMATURA**

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

CA Temp.	Resistenza Inc.	Riduzione del danno	Modificatori di circostanza
CA			

## EFFETTI

[illegible]

TALENTI

## ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

---

---

---

---

## ABILITÀ SPECIALI