

Gittata		Tipo	Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q			d	x
Munizioni	#	<input type="text"/>	Munizioni speciali	#	<input type="text"/>

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 massima		Max DES CA
		m	q	
Penalità alla prova	Fallimento Inc.	Peso		CA Armatura
+	%	kg		+

SCUDO

Penalità alla 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	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 sens

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

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA	CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Modificatore di taglia	Modificatore Deviazione	Varie
CA = 10 + DES +	+	+	-	+	+	

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CONTATTO CLASSE ARMATURA
CA = 10 + DES / / / - + +

CA TempResistenza agli IncantesimiRiduzione del dannoModificatori di Condizione

EFFETTI

[illegible]

TALENTI

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

ABILITÀ SPECIALI

[illegible]