

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	Altro	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

BONUS INIZIATIVA: Talenti Altro

INIZ = **DES** + +

.....

VELOCITÀ

VELOCITÀ	Velocità con Armat.	Velocità Temp.
m q	m q	m q

ATTACCO BASE

ATTACCO BASE BONUS	Bonus Attacco Temporaneo	Bonus Danno Temporaneo
	+	+

LOTTA

BONUS AFFERRARE Mod. Taglia
x 4 Altro

= 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	Modificatore di Taglio	Modificatore di Deviazione	Altro
CA = 10 + DES +	+	+	-	+	+	

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

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

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

EFFETTI

[illegible]

TALENTI

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

ABILITÀ SPECIALI