

ATTACCHI

Gittata

Tipo

mtrs

qs

Bonus di Attacco

Danno

d

Critico

x

Munizioni

#

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□

Munizioni Speciali

#

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□

Gittata		Tipo		Bonus di Attacco	Danno	Critico
mtrs	qs			d	x	

Gittata		Tipo		Bonus di Attacco	Danno	Critico
mtrs	qs			d	x	

Munizioni	#	<div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> </div>	Munizioni Speciali	#	<div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> </div>
Munizioni	#	<div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> </div>	Munizioni Speciali	#	<div> <div>□□□□□</div> <div>□□□□□</div> <div>□□□□□</div> </div>

INIZIATIVA				
BONUS DI BONUS		Talenti	Altro	
INIZ	= DES	+	+	

VELOCITÀ

Velocità con Armat. mtrs qs

Velocità temporanea mtrs qs

Velocità di Nuoto mtrs qs

Velocità in Volo mtrs qs

+ 10 to speed unless wearing heavy armour

BONUS BONUS		ATTACCO in MISCHIA		ATTACCO a DISTANZA	
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	
Bonus Attacco Temporaneo	Incrementi	Penalità	RAGE!	Fatigued	
<input type="text"/>	=	-	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Bonus Danno Temporaneo	Incrementi	Penalità	RAGE!	Fatigued	
<input type="text"/>	=	-	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

GRAPPLE BONUS = **Size Modifier** **x4** **Altro**
+ x 4 + FOR +

SALUTE				
PUNTI FERITA Ferite		<input type="checkbox"/> Morente <input type="checkbox"/> Stabile Non-letali <input type="checkbox"/> Unconscious RAGE!		
pf	pf	pf	+ pf	

CLASSE ARMATURA		CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Modificatore di Difendere	Modificatore di Diflettere	Altro
CA	= 10 + DES	+	+	-	+	+	
CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO							
CA	= 10	/	+	+	-	+	+
CLASSE ARMATURA A CONTATTO							
CA	= 10 + DES	/	/	/	-	+	+

RAGE! PER DAY	RAGE! Today	Temporary Hit Points	Total Level	CON Increase
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> + </div> pf =	_____	_____ × _____
RAGE! DURATION <input type="text"/> rds = COS + 3 (Use adjusted CON)				
<input type="checkbox"/> RAGE! +4 Strength +4 Constitution +2 Will -2 AC <input type="checkbox"/> Greater RAGE! +6 Strength +6 Constitution +3 Will -2 AC <input type="checkbox"/> Mighty RAGE! +8 Strength +8 Constitution +4 Will -2 AC Fatigued -2 Strength -2 Dexterity Can't charge or run				

SALVEZZA DI TEMPR Base Altro Temporaneo **RAGE!**

SALVEZZA DI RIFLESSI

RIF = DES + + + + +

Fatigued

SALVEZZA DI VOLONTÀ

VOL = **SAG** + + + + **RAGE!**

- ☐ Eludere
- ☐ Resistenza
- ☐ Improved Evasion
- ☐ Indomitable Will
- ☐ Percepire Trappole

[illegible][illegible][illegible]