

Gittata		Tipo		BONUS d'ATTACCO	Danno	Critico
mtrs	qs				d	x

TIRI SALVEZZA		Base	Razziale	Altro	Temporaneo
TEM	= COS +	+	+		+
SALVEZZA DI RIFLESSI					
RIF	= DES +	+	+		+
SALVEZZA DI VOLONTÀ					
VOL	= SAG +	+	+		+
<input type="checkbox"/> Eludere	<input type="checkbox"/> Eludere Migliorato	<input type="checkbox"/> Resistenza	<input type="checkbox"/> Percepire Trappole		

ARMATURA			
Tipo	Velocità Massima	Dest. Max CA	
mtrs qs			
Penalità alla prova	Incantesimi	Peso	CA Armatura
+	%	kg	+
SCUDO			

Penalità alla prova	Fallimento Incantesimi	Peso	CA Scudo
+	%	kg	+

EQUIPAGGIAMENTO	
Head	
Proprietà	
Throat	
Proprietà	
Body	
Proprietà	
Arms	
Proprietà	
Mani	
Proprietà	
Anello	
Proprietà	

INIZIATIVA				
BONUS DI BONUS		Talenti	Altro	
INIZ	=	DES	+	<div style="border-bottom: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>

The diagram shows a large box labeled **VELOCITÀ** at the top. Below it, there are three boxes: **Velocità con Armat.** (Velocity with Reinforcement), **Velocità temporanea** (Temporary Velocity), and **Velocità di progetto** (Design Velocity). The **Velocità con Armat.** box is divided into two sub-boxes: **mtrs qs** (meters per second) and **mtrs qs** (meters per second). The **Velocità temporanea** box is also divided into two sub-boxes: **mtrs qs** (meters per second) and **mtrs qs** (meters per second). The **Velocità di progetto** box is divided into two sub-boxes: **mtrs qs** (meters per second) and **mtrs qs** (meters per second).

Attacco Base		
BASE ATTACK BONUS	Bonus Attacco Temporaneo	Bonus Danno Temporaneo
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

GRAPPLE

$$\text{GRAPPLE BONUS} = \text{Size Modifier} \times 4 + \text{FOR}$$

SALUTE			
PUNTI FERITA	Ferite	<input type="checkbox"/> Morente <input type="checkbox"/> Stabile	Non-letali <input type="checkbox"/> Privo di sensi
pf			

CLASSE ARMATURA							
CLASSE ARMATURA		CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Modificato	Moltiplicatore	Deflettere Altro
CA	= 10 + DES	+	+	-	+	+	
CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO							
CA	= 10	/	+	+	-	+	+
CLASSE ARMATURA A CONTATTO							
CA	= 10 + DES	/	/	/	-	+	+

CA Temporal Resistance agli Incantesimi Diminuzione del Danno Modificatori di Condizione

[illegible]

ABILITÀ di COMBATTIMENTO

[illegible][illegible]