

ATTACCHI

Gittata

Tipo

BONUS d'ATTACCO

Danno

Critico

m

q

d

x

Munizioni

#

Munizioni speciali

#

Gittata		Tipo		BONUS d'ATTACCO	Danno	Critico
m	q				d	x

Gittata		Tipo		BONUS d'ATTACCO	Danno	Critico
m	q				d	x

Gittata	Tipo		BONUS d'ATTACCO	Danno	Critico
m	q			d	x

Gittata	Tipo		BONUS d'ATTACCO	Danno	Critico
m	q			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>
-----------	---	--	--------------------	---	--

TIRI SALVEZZA

SALVEZZA DI TEMPERA		Base	Razziale	Altro	Temp
TEM	= COS +	+	+		+
SALVEZZA DI RIFLESSI					
RIF	= DES +	+	+		+
SALVEZZA DI VOLONTÀ					
VOL	= SAG +	+	+		+

☐ Eludere
 ☐ Eludere Migliorato
 ☐ Resistenza
 ☐ Percepire Trappole

EFFETTI

[illegible]

INIZIATIVA

BONUS BONUS Talenti Altro

INIZ = **DES** + +

VELOCITÀ

The diagram illustrates the relationship between different types of velocity and their components. It is organized into three columns and two rows.

- Top Row:**
 - VELOCITÀ:** A solid rectangle containing the variables m and q .
 - Velocità con Armat.:** A dashed rectangle containing the variables m and q .
 - Velocità temporanea:** A solid rectangle with a thick border containing the variables m and q .
- Bottom Row:**
 - Velocità di Nuoto:** A solid rectangle containing the variables m and q .
 - Velocità in volo:** A solid rectangle containing the variables m and q .
 - Velocità di Scalare:** A solid rectangle containing the variables m and q .

Attacco Base

BONUS BONUS		ATTACCO IN MISCHIA		ATTACCO A DISTANZA	
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	
Bonus Attacco Temporaneo	Bonus di Morale	INCREMENTI	Penalità	Attacco Poderoso	
<input type="text"/>	=	+	-	-	
Bonus Danno Temporaneo	Bonus di Morale	INCREMENTI	Penalità	Attacco Poderoso	
<input type="text"/>	=	+	-	+	

GRAPPLE

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"/> Privo di sensi
pf		pf		pf	

CLASSE ARMATURA

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

CA Temporale Resistenza agli Incantesimi Indicatori di circostanza

CA

Riduzione del Danno

METAPSIONICS

[illegible]

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

[illegible]