

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

Munizioni  Munizioni speciali 

IRA!			
RAGE! PER DAY	RAGE! Today	Temporary Hit Points	Total Level
<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 40px;"></div>	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div></div> </div> </div>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> <div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; display: inline-block;">+</div> <div style="padding: 0 5px;">pf</div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;">=</div> <div style="flex: 1;">×</div> <div style="flex: 1;">=</div> </div>
RAGE! DURATION			
<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 40px;"></div>	rds	=	<div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; display: inline-block;">COS</div> + 3
			(Use adjusted CON)
<input checked="" type="checkbox"/> IRA!		+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
Affaticato		-2 Strength -2 Dexterity	Can't charge or run

SALVEZZA DI TEMPI	Base	Altro	Temp	IRA!
-------------------	------	-------	------	------

SALVEZZA DI VOLONTÀ **IRA!**

☐ Eludere ☐ Eludere migliorato ☐ Percepire
☐ Resistenza ☐ Imdomitable Will Trappole _____

□ □ □ □ □
□ □ □ □ □

INIZIATIVA

VELOCITÀ

VELOCITÀ	Velocità con Armat	Velocità temporanea
----------	--------------------	---------------------

Attacco Base

ATTACCO		
BONUS	ATTACCO	ATTACCO

$$\text{Bonus Danno Temporaneo} + \text{INCREMENTI} - \text{Penalità} = \text{IRA!} - \text{Affaticato}$$

GRAPPLE

GRAPPLE BONUS $\times 4$ **Altro**

$\boxed{} = \text{Stacco Base}$

$\boxed{} \times 4 \boxed{+ \text{FOR} +}$

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite ☐ Morente ☐ Stabile Non-letali ☐ Privo di sensi **IRA!**

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA	CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Modificatore di Taglia	Modificatore di Deflettere Altro
CA = 10 + DES	+	+	+	-	+

$$CA = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$

CLASSE ARMATURA A CONTATTO

CA = **10** + **DES** / / / - + +

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

CA	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CA	Resistenza agli Incantesimi																		
CA	Schivare prodigioso																		
CA	Schivare prodigioso migliorato																		
CA	Modificatori di circostanza																		

- 2 **IRA!**
 Penalità CA
 Riduzione del Danno

FEATS

ABILITÀ SPECIALI
