

ATTACCHI

Gittata

Tipo

m

q

Bonus di attacco

Danno

d

Critico

x

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	

Gittata		Tipo		Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q			d	x	

Munizioni	#	<div></div>	Munizioni speciali	#	<div></div>
-----------	---	-------------	--------------------	---	-------------

Munizioni # [] [] [] [] [] [] [] [] | Munizioni speciali # [] [] [] []

INIZIATIVA			
BONUS INIZIATIVA:		Talenti	Altro
INIZ	= DES	+	+
VELOCITÀ			
VELOCITÀ		Velocità con Armat.	Velocità Temp.
m q		m q	m q

	Velocità di Nuoto	Velocità in volo
+3m alla vel. se non in armatura pesante	m q	m q

ATTACCO BASE BONUS	ATTACCO IN MISCHIA	ATTACCO A DISTANZA

Bonus Attacco Temporaneo

Bonus Penalità **IRA!** Affaticato

$\boxed{+}$ = - $\boxed{+}$ $\boxed{-}$

Bonus Danno Temporaneo

Bonus Penalità **IRA!** Affaticato

$\boxed{+}$ = - $\boxed{+}$ $\boxed{-}$

LOTTA

Mod. Taglia x4 Altro

BONUS AFFERRARE

= $\frac{\text{attacco}}{\text{Base}} + x4 + \text{FOR} +$

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

CLASSE ARMATURA							
CLASSE ARMATURA	CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Mod. di Taglia	Modificatore Deviazione	Altro	
CA = 10 + DES +	+	+	-	+	+		
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA							
CA = 10 / +	+	+	-	+	+		

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

CA Temp.	Resistenza Inc.	<input type="checkbox"/> Schivare Prodigioso	<input type="checkbox"/> Schivare Prodigioso	<input type="checkbox"/> Migliorato	<input type="checkbox"/> Modificatori di Circostanza
CA					
- 2	IRA!				
Riduzione del danno	Penalità CA				

[illegible][illegible]

IRA! AL GG <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 5px auto;"></div>	IRA! OGGI <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> </div>	Punti Ferita Temporanei <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> <div style="background-color: #cccccc; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 24px; font-weight: bold;">+</div> <div style="margin-left: 10px;">pf</div> </div> </div>	Livello Totale <div style="border-bottom: 1px solid black; width: 60px; margin: 5px auto;"></div>	COS Aumento <div style="border-bottom: 1px dashed black; width: 60px; margin: 5px auto;"></div>
IRA! DURATA <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px auto;"> <div style="width: 40px; height: 20px; background-color: #cccccc;"></div> <div style="margin-left: 5px;">r</div> </div>			= COS + 3 <div style="border-bottom: 1px dashed black; width: 60px; margin: 5px auto;"></div>	

(usare COS modificata)

☐ **IRA!**
☐ **Superiore IRA!**
☐ **Possente IRA!**

Affaticato

-2 Forza -2 Destrezza No caricare o correre

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Altro Temp IRA!

TEM = COS + + + +

$$\text{RIF} = \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{ } - \text{ }$$

$$\text{VOL} = \text{SAG} + \text{SAG} + \text{SAG} + \text{SAG} + \text{SAG}$$

- ☐ Eludere ☐ Eludere migliorato ☐ Percepire
☐ Resistenza ☐ Volontà Indomabile Trappole

[illegible]