

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	

[illegible][illegible]

INIZIATIVA				
INIZIATIVA BONUS		Talenti	Varie	
INIZ	= DES	+	+	

VELOCITÀ	
VELOCITÀ	Velocità con Armat.
m q	m q

The diagram shows three boxes representing different types of velocity:

- VELOCITÀ**: A box containing m and q .
- Velocità con Armat.**: A dashed box containing m and q .
- Velocità Temp.**: A shaded box containing m and 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

+ = - **+** -

Bonus Danno Temporaneo	Bonus	Penalità	IRA!	Affaticato
+	=	-	+	-

LOTTA

Mod. Taglia x4 Varie

BONUS AFFERRARE

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

BONUS AFFERRARE = $\frac{\text{Mod. Taglia}}{\text{Base}} \times 4 + \text{FOR} + \text{Varie}$

IRA!		IRA!		Punti Ferita Temporanei		Livello Totale		COS Aumento	
AL GIORNO				+ pf =		x		---	
<input type="text"/> <div> <div>□ □ □ □</div> <div>□ □ □ □</div> </div>		<div> <div>□ □ □ □</div> <div>□ □ □ □</div> </div>							
IRA! DURATA				+ COS + 3		(usare COS modificata)			
<input type="text"/> r									
<input checked="" type="checkbox"/> IRA! <input type="checkbox"/> Superiore IRA! <input type="checkbox"/> Possente IRA! Affaticato				+4 Forza +4 Costituzione +2 Volontà -2 CA +6 Forza +6 Costituzione +3 Volontà -2 CA +8 Forza +8 Costituzione +4 Volontà -2 CA -2 Forza -2 Destrezza No caricare o correre					

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Varie Temp IRA!

TEM = COS + + + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = **DES** + + + **+** **Affaticato**

VOLONTÀ SALVEZZA **IRA!**

VOL = **SAG** + **+** + **+** **+**

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

EFFETTI

Copyright © 2011 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. P010101

[illegible]

Copyright © 2011 Pearson Education, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This publication is protected by copyright. Any unauthorized distribution, reproduction, or use of this work is illegal. All rights reserved. Printed on recycled paper.

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

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

pf	pf	pf	+ pf
----	----	----	-------------

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA	CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Modificatore di taglia	Modificatore Deviazione	Varie
CA = 10 + DES +	+	+	-	+	+	

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

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

CONTATTO CLASSE ARMATURA						
CA	= 10 + DES	/	/	/	-	+ +

CA Temp	Resistenza agli Incantesimi	mi	Schivare prodigioso	o	Schivare prodigioso migliorato	o	Modificatori di Condizione
CA							
- 2	IRA!						
Riduzione del danno	Penalità CA						

TALENTI

ABILITÀ SPECIALI

TRAI

[illegible]
