

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]

Munizioni  # Munizioni speciali  #

INIZIATIVA			
BONUS	BONUS	Talenti	Varie
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 <b>BONUS</b>	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 BONUS**

=  $\frac{\text{attacco}}{\text{Base}}$  + **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	pf	IRA! pf

CLASSE ARMATURA							
CLASSE ARMATURA	CA Armatura	CA Scudo	Armatura Naturale	Mod. Taglia	Modificatore Deviazione	Varie	
CA	= 10 +	DES +	+	-	+	+	

IMPREPARATO ARMOUR CLASS								
CA	= 10	/	+	+	+	-	+	+

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

CA Temp.	Res. Incantesimi	<input type="checkbox"/> Schivare prodigioso	<input type="checkbox"/> Schivare prodigioso migliorato	<input type="checkbox"/> Modificatori di circostanza
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CA</div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px;"></div>			
<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">- 2</div>	IRA! Penalità CA			
Riduzione del danno				

## FEATS

**ABILITÀ SPECIALI**  
IRA!

IRA! PER DAY	IRA! Today	Punti Ferita Temporanei	Livello Totale	COS Aumento
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>+</b> </div> <input type="text"/> pf	=	<input type="text"/> × <input type="text"/>
IRA! DURATION				
<input type="text"/> r	= <input type="text"/> COS + 3 (usare COS modificata)			
<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 SAVE	Base	Varie	Temp	IRA!
TEM = COS +	+		+	+

**RIFLESSI SALVEZZA** Affaticato

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

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

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

# EFFETTI

□ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □

Page 10 of 10