PNG	Classe	Livello GS	PUNTI FERITAFerite	SALUTE	lorente □ Stabile	Non-letali ☐ Inconscio
Razza	ABILITÀ Abilità +:	3 Gradi Varie	pf		pf	pf
FEMMININ PROPERTY OF THE PROPE		<u> </u>	COMBATTIMENTO	X	ATTACCHI	
Punteggio Bonus Modificatore Bonus Caratteristica oggetto Caratteristica Temp FOR FOR			INIZ = DES + ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.	Gittata m (Bonus di attacco	Danno Critico
DES DES			VELOCITÀ con Armatura Velocità Temp.		D	
cos			m q m q m q	Gittata m (Bonus di attacco	Danno Critico
INT INT SAG			Nuotare Volare Scalare m q m q m q		Bonus di attacco	Danno Critico
CAR CAR Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2			MANOVRA IN COMBATTIMENTO BONUS MANOVRA IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata m (q boilds di attacco	Danilo Critico
EQUIPAGGIAMENTO			BMC = \$\frac{9}{20} \frac{9}{20} + FOR + +	Munizioni	# [
Proprietà			DMC = 10 + $\frac{8}{4}$ $\frac{8}{4}$ + FOR + DES + DIFESA	Mod. Modifica di Taglia Deviazi	one Varie + TIRI SA	Bonus morale + ALVEZZA
Proprietà			CLASSE ARMATURA & Scudo di Ta CA = 10 + DES + - IMPREPARATO CLASSE ARMATURA CA = 10 / + -	glia + 	TEMPRA SALVEZ TEM = COS + RIFLESSI SALVEZ RIF = DES +	+
Proprietà			A CONTATTO CLASSE ARMATURA CA = 10 + DES / - CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno	+	VOLONTÀ SALVEZ VOL = SAG + □ Eludere □ Resisten	+
inventario .	NOTE	*	ABILITÀ DI COMBATTIMEN	NTO ,		
				,	EFF	ETTI