ATTACCHI	iniziativa ,
	INIZIATIVA BONUS Talenti Varie
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico	INIZ = DES + +
m q d x Munizioni	VELOCITÀ VELOCITÀ Velocità con Armat. Velocità Temp.
Munizioni # 000 000 Munizioni speciali # 000	m q m q m q
	ATTACCO BASE
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico	Bonus Attacco Bonus Danno ATTACCO BASE BONUS Temporaneo Temporaneo
m q d ×	+ +
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico	
m q d x	LOTTA
Gittata Tino Bonus di attacco Danno Critico	Mod. Taglia BONUS AFFERRARE x 4 Varie
ontata Tipo	BONUS AFFERRARE x 4 Varie = ty X 4 + FOR +
m q u x	SALUTE
TEMPRA SALVEZZA Base Razziale Varie Temp PUNTI FERITA Ferite	Д Morente Д Stabile Non-letali Д Privo di sensi
TEM = COS + + + + + pf	pf pf
	ASSE ARMATURA Armatura Mod. Modificatore
VOLONTÀ SALVEZZA CLASSE ARMATURA CA Arma	atura CA Scudo Naturale di Taglia Deviazione Varie
VOL = SAG + + + + + CA = 10 + DES +	
□ Eludere □ Resistenza □ Percepire Migliorato □ Trappole □ CA ■ 10	
Migliorato Trappole CA = 10 / + A CONTATTO CLASSE ARMATURA	''
ARMATURA CA = 10 + DES /	/ - + +
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione de	l danno Modificatori di circostanza
Tipo Velocità Max Max DES CA CA	
Penalità prova Fallimento Inc. Peso CA Armatura	ABILITÀ DI COMBATTIMENTO
+ % ka +	
SCUDO	
Penalità prova Fallimento Inc. Peso CA Scudo	
+ % kg +	
Testa EQUIPAGGIAMENTO	
Proprietà TALENTI	ABILITÀ SPECIALI
Gola	
Proprietà	
Согро	
Proprietà	
Braccia	
Proprietà	
Mani	
Proprietà	
Anello	
Proprietà	