PNG	Classe	Livello <b>GS</b>	PUNTI FERITAFerite	SALUTE	rente 🗆 Stabile	Non-letali ☐ Inconscio
Razza	ABILITÀ Abilità +:	3 Gradi Varie	pf		pf pf	pf
TEMMINA HONOR HONO		<u> </u>	COMBATTIMENTO INIZIATIVA BONUS Varie	×	ATTACCHI	į ,
Punteggio Bonus Modificatore Bonus Caratteristica oggetto Caratteristica Temp  FOR			INIZ = DES +  ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.	Gittata m q	Bonus di attacco	Danno Critico
DES DES			VELOCITÀ con Armatura Velocità Temp.		<ul><li>Bonus di attacco</li></ul>	Danno Critico
COS COS INT			m q m q m q  Nuotare Volare Scalare	Gittata m q	Builds di attacco	Danno Critico
SAG SAG		1	m q m q m q		<ul> <li>Bonus di attacco</li> </ul>	Danno Critico
CAR  Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2			MANOVRA IN COMBATTIMENTO  BONUS MANOVRA IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata m q		
EQUIPAGGIAMENTO			BMC = 35 8 + FOR + +	Munizioni	# [	
Proprietà			DMC = 10 + $\frac{8}{2}$ $\frac{8}{2}$ + FOR + DES + DIFESA	Mod. Modificate di Taglia Deviazion	ne Varie + TIRI SA	Bonus morale + ALVEZZA
Proprietà			CLASSE ARMATURA & Scudo di Ta  CA = 10 + DES + -  IMPREPARATO CLASSE ARMATURA  CA = 10 / + -	glia T + R	EMPRA SALVEZ  TEM = COS +  RIFLESSI SALVEZ  RIF = DES +	+
Proprietà			A CONTATTO CLASSE ARMATURA  CA = 10 + DES / -  CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno	+	OLONTÀ SALVEZ  VOL = SAG +  □ Eludere □ Resisten	+
inventario •	NOTE	¥ (	ABILITÀ DI COMBATTIMEN	NTO -		
					EFF	ETTI