PNG	Classe	Livello GS	PUNTI FERITA Ferite	SALUTE	orente □ Stabile	Non-letali □ Inconscio
Razza	ABILITÀ Abilità +:	3 Gradi Varie	pf		pf	pf
WASCHOOL HER		<u> </u>	COMBATTIMENTO	×	ATTACCHI	[
Punteggio Bonus Modificatore Bonus Caratteristica oggetto Caratteristica Temp			INIZ = DES + ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.	Gittata m q	Bonus di attacco	Danno Critico
DES DES			+ +			
cos COS INT			WELOCITA con Armatura Velocità Temp. m q m q Nuotare Volare Scalare	Gittata m q	Bonus di attacco	Danno Critico
SAG SAG			m q m q m q MANOVRA IN COMBATTIMENTO	Gittata	Bonus di attacco	Danno Critico
Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2 EQUIPAGGIAMENTO			BONUS A MANOVRA Mod.	m q		
Proprietà			BMC = \$\frac{1}{20} \frac{1}{20} + FOR + + \text{DIFESA} \text{DIFESA} \text{DIFESA}	Mod. Modifica di Taglia Deviazio	tore one Varie	Bonus morale +
Proprietà			CLASSE ARMATURA Armatura & Scudo di Ta CA = 10 + DES + IMPREPARATO CLASSE ARMATURA CA = 10 / + -	glia 1		zza base Varie Temp
Proprietà			A CONTATTO CLASSE ARMATURA CA = 10 + DES / - CA Temp. Resistenza Inc. Riduzione del danno	+[VOLONTÀ SALVEZ VOL = SAG + □ Eludere □ Resisten	+
INVENTARIO .	NOTE	*	ABILITÀ DI COMBATTIMEN	ITO 📈		
					EFF	ETTI
				-		