ATTACCHI		INIZIATIVA
		BONUS DI BONUS Talenti Altro
Gittata Tipo Bonus di Att	acco Danno Critico	INIZ = DES + +
mtrs qs	d x	VELOCITÀ VELOCITÀ Velocità con Armat. Velocità temporanea
Munizioni # 00000000000000000000000000000000000	H DDD	(""""
		mtrs qs mtrs qs mtrs qs
Gittata Tipo Bonus di Att.	acco Danno Critico	Attacco Base Bonus Attacco Bonus Danno
mtrs qs	d ×	BASE ATTACK BONUS Temporaneo Temporaneo
		+ +
Gittata Tipo Bonus di Att	acco Danno Critico	
mtrs qs	d ×	
		GRAPPLE Size Modifier
Gittata Tipo Bonus di Att	acco Danno Critico	GRAPPLE BONUS
mtrs qs	d ×	GRAPPLE BONUS
TIRI SALVEZZA SALVEZZA DI TEMPI ^B ASE Razziale Altro Temporane	PUNTI FERITA Ferite	SALUTE ☐ Morent ☐ Stabile Non-letali ☐ Unconscious
TEM = COS + + + +	pf	pf pf
SALVEZZA DI RIFLESSI		ASSE ARMATURA
RIF = DES + + + +		Armatul Maodificato Moddifia a biare di Deflettere
SALVEZZA DI VOLONTÀ	CLASSE ARMATURA CA Arms	+ + - + +
VOL = SAG + + + +	CLASSE ARMATURA DA IMPREPARA	
☐ Eludere ☐ Eludere ☐ Resistenza ☐ Percepire Migliorato ☐ Trappole ☐	CA = 10 / +	
	CLASSE ARMATURA A CONTATTO	
ARMATURA	CA = 10 + DES /	/ - + +
	CA TemporResistenza agli Incantesimizione de	l Danno Modificatori di Condizione
Tipo Velocità Massima Dest. Max CA	CA	
Penalità alla profuellimento Incantesimi Peso CA Armatura	EFFETTI	ABILITÀ di COMBATTIMENTO
+ % kg +	П	
SCUDO		
Penalità alla profiallimento Incantesimi Peso CA Scudo		
+ % kg		
EQUIPAGGIAMENTO Head		
Proprietà	FEATS	SPECIAL ABILITIES
Throat		
Proprietà		
Body		
Proprietà		
Arms		
Proprietà		
Mani		
Proprietà		
Anello		
Proprietà		