ATTACCHI	INIZIATIVA
	BONUS DI BONUS Talenti Altro
Gittata Tipo Bonus di Attacco Danno Critico	INIZ = DES + +
mtrs qs d x	VELOCITÀ
Munizioni # 000 Munizioni Speciali # 000 ## 000	VELOCITÀ Velocità con Armat. Velocità temporanea
	mtrs qs mtrs qs mtrs qs
	Velocità di Nuoto Velocità in Volo Velocità di Scalare
Gittata Tipo Bonus di Attacco Danno Critico	mtrs qs mtrs qs mtrs qs
mtrs qs d x	Attacco Base
	BONUS ATTACCO ATTACCO BONUS in MISCHIA a DISTANZA
Gittata Tipo Bonus di Attacco Danno Critico	
mtrs qs d x	Bonus Attacc®onus di Morale Attacco
	Temporaneo Incrementi Penalità Poderoso
Gittata Tipo Bonus di Attacco Danno Critico	+ =+
mtrs qs d x	Bonus DannoBonus di Morale Attacco Temporaneo Incrementi Penalità Poderoso
mas qs	+ = + - +
Donus di Attaga	
Gittata Tipo Bonus di Attacco Danno Critico	
	CD A DDI F
Munizioni # 00000000 Munizioni Speciali # 000	GRAPPLE Size Modifier
N. C.	GRAPPLE BONUS % x4 Altro
# 0000000 # 000 # 000	□ = 8 + x / +FOR +
TIRI SALVEZZA	SALUTE
SALVEZZA DI TEMPRASE Razziale Altro Temporanec PUNTI FERITA Ferite	☐ Morente☐ Stabile Non-letali ☐ Unconscious
TEN COO	pf pf pf
SALVEZZA DI RIFLESSI RIF = DES + + + + +	CLASSE ARMATURA ArmatuModificatoModilifiagliare di Deflettere
SALVEZZA DI VOLONTÀ CLASSE ARMATURA CA A	rmatura CA Scudo Naturale Altro
VOL = SAG + + + + CA = 10 + DES +	+ + - + +
□ Eludere □ Eludere □ Resistenza □ Percepire □ Trappole □ CA = 10 +	RATO
Migliorato Trappole CA = 10 + CLASSE ARMATURA A CONTATTO	····· · · · · · · · · · · · · · · · ·
EFFETTI CA = 10 + DES	/ /
CA Temporallesistenza agli Incantesirificat	ori di Condizione
CA	on all contributions
Riduzione del Danno	
METAPSIONICS	ABILITÀ di COMBATTIMENTO