ATTACCHI	iniziativa ,
	BONUS BONUS Talenti Altro
Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico	
m q d x Munizioni	VELOCITÀ VELOCITÀ Velocità con Armat. Velocità temporanea
Munizioni # 000000000 # 0000 # 0000	m q m q m q
	Attacco Base
Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico	BONUS Attacco Bonus Danno BASE ATTACK BONUS Temporaneo Temporaneo
m q d ×	+ +
Cittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico	
Gittata Tipo BUNUS d'Al TACCU Danno Crítico d x	
	GRAPPLE
Gittata Tipo BONUS d'ATTACCO Danno Critico	Size Modifier Size Modifier × 4 Altro
m q d ×	GRAPPLE BONUS
TIRI SALVEZZA SALVEZZA DI TEMPR ^B ase Razziale Altro Temp PUNTI FERITA Ferite	SALUTE Morente Stabile Non-letali Privo di sensi
TEM = COS + + + +	pf pf
	ASSE ARMATURA
RIF = DES + + + + CLASSE ARMATURA CA Arma	Armatura M od odificatore di Deflettere atura CA Scudo Naturale Taglia Altro
SALVEZZA DI VOLONTA VOL = SAG + + + + +	
CLASSE ARMATURA DA IMPREPARA	
Migliorato Trappole CA = 10 / +	++++
CLASSE ARMATURA A CONTATTO CA = 10 + DES /	/ / - + +
CA Tempor Resistenza agli Incant esilmizione del	
Tipo Velocità massima Max DES CA CA	
Penalità alla profodilimento Incantesimi Peso CA Armatura	ABILITÀ DI COMBATTIMENTO
+ % kg	
SCUDO	
Penalità alla profiedlimento Incantesimi Peso CA Scudo	
+ % kg	
Head EQUIPAGGIAMENTO	
Proprietà FEATS	ABILITÀ SPECIALI
Throat	
Proprietà	
Body	
Proprietà	
Arms	
Proprietà	
Mani	
Proprietà Proprietà	
Anello	
Proprietà	