D N	PERSONAGGIO	INIZIATIVA BONUS INIZIATIVA: Talenti Altro	ARMI LIVELLO Gittata
GS GS	RAZZA Taglia	INIZ = DES + + BONUS ATTACCO	BONUS ATTACCO Danno Critico
CARATTERISTICHE	Velocità	ATTACCO IN MISCHIA Altro = FOR + BAB +	LIVELLO Gittata
Punteggio Bonus Modificatore Caratteristica oggetto Caratteristica Temp	TEMA m q	ATTACCO A DISTANZA = DES + BAB +	BONUS ATTACCO Danno Critico
DES DES COS	Livello 1	ATTACCO CON ARMA DA LANCIO = FOR + BAB +	Tipo Rounds Capacità Caricatore #
INT INT	6 12	TIRO SALVEZZA TEMPRA SALVEZZA Classe Altro	SALUTE PUNTI FERITA
SAG SAG CAR	CLASSE LIVELLO	TEM = COS + +	pf pf pf pf
FEATS + PROFICIENCIES	ABILITÀ CHING CHING + cos	VOLONTÀ SALVEZZA VOL = SAG + +	RESISTENZE Punti Ferita Temporanei Pf
	Abilità +3 Gradi Altro	TIRO SALVEZZA ENERGIA CLASSE ARMATURA Bonus Armatura	PUNTI RISOLUTEZZA pr pr
		CAE = 10 + DES + CINETICA ARMOUR CLASS	INVENTARIO LIVELLO Volume
		CAC = 10 + DES + RIDUZIONE DEL DANNO Punti Ferita	
		Armatura Potenziata pf CLASSE ARMATURE MANOVRE DI COMBATTIME	NTO
		ARMATURA	
		Penalità alla Max DES Classe Armatura Velocità	
000		UPGRADE	
LINGUAGG			CREDITI cr