ATTACCHI	iniziativa ,
	BONUS INIZIATIVA: Talenti Altro
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico	
m q d x Munizioni	VELOCITÀ VELOCITÀ Velocità con Armat. Velocità Temp.
Munizioni # 00000000 # 0000 # 0000 # 0000	m q m q m q
	ATTACCO BASE
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico	Bonus Attacco Bonus Danno ATTACCO BASE BONUS Temporaneo Temporaneo
m q d ×	+ +
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico	
m q d ×	LOTTA
Cittata Tino Bonus di attacco Danno Critico	Mod. Taglia BONUS AFFERRARE x 4 Altro
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico d ×	BONUS AFFERRARE x 4 Altro
TIRI SALVEZZA	SALUTE
TEMPRA SALVEZZA Base Razziale Altro Temp PUNTI FERITA Ferite	Д Morente Д Stabile Non-letali Д Privo di sensi
TEM = COS + + + + + pf	pf pf
DIE = DEC + + + +	ASSE ARMATURA Armatura Mod. Modificatore
VOLONTÀ SALVEZZA CLASSE ARMATURA CA Arma	
VOL = SAG + + + + CA = 10 + DES + IMPREPARATO CLASSE ARMATURA	
□ Eludere □ Resistenza □ Percepire Migliorato □ Trappole □ CA □ 10 / +	+ + - + +
A CONTATTO CLASSE ARMATURA	
ARMATURA CA = 10 + DES	/ - + +
CA Temp. Resistenza Inc. Riduzione de	el danno Modificatori di Circostanza
Tipo Velocità massima Max DES CA CA	
Penalità prova Fallimento Inc. Peso CA Armatura	ABILITÀ DI COMBATTIMENTO
+ % kg SCUDO	
Totalia provide i animionio ino.	
+ % kg EQUIPAGGIAMENTO	
Testa TALENTI	ABILITÀ SPECIALI
Proprietà	ADILITA SPECIALI
Gola	
Proprietà	
Согро	
Proprietà	
Braccia	
Proprietà	
Mani	
Proprietà	
Anello	
Proprietà	