ATTACCHI	iniziativa *
	BONUS BONUS Talenti Varie
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico	INIZ = DES + +
m q d × Munizioni	VELOCITÀ VELOCITÀ Velocità con Armat. Velocità Temp.
Munizioni # 00000000 Munizioni speciali # 0000	m q m q m q
	ATTACCO BASE
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico	Bonus Attacco Bonus Danno
m q d ×	ATTACCO BASE BONUS Temporaneo Temporaneo
Gittata Tipo Bonus di attacco Danno Critico	
m q d ×	LOTTA
Gittata Tino Bonus di attacco Danno Critico	Mod. Taglia BONUS BONUS x 4 Varie
ontata Tipo	BONUS BONUS x 4 Varie = m M + x 4 + FOR +
m q d x	SALUTE
TEMPRA SAVE Base Razziale Varie 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 +	++++
☐ Eludere ☐ Resistenza ☐ Percepire ☐ CA = 10 / +	+ + - + +
CONTATTO CLASSE ARMATURA	
ARMATURA CA = 10 + DES /	/++
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del	danno Modificatori di circostanza
Tipo Velocità massima Max DES CA CA	
Penalità alla prova Fallimento Inc. Peso CA Armatura EFFETTI	ABILITÀ DI COMBATTIMENTO
+ % kg • SCUDO	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
07.004.0	
+ % kg	
Testa	
Proprietà FEATS	ABILITÀ SPECIALI
Gola	
Proprietà	
Согро	
Proprietà	
Braccia	
Proprietà	
Mani	
Proprietà	
Anello	
Proprietà — — — — — — — — — — — — — — — — — — —	