PNG	Classe	Livello GS) x	SALUTE		,
Razza	ABILITÀ		PUNTI FERITA Ferite		Morente Stabile	Non-letali 🗆 Inconscio
NAZZU	Abilità	+3 Gradi Varie	pf		pf	pf
CASTA		<u> </u>	COMBATTIMENTO •	×	ATTACCH	
CARATTERISTICHE	(INIZIATIVA BONUS Varie			
Punteggio Bonus Modificatore Bonus			INIZ = DES +	Gittata	Bonus di attacco	Danno Critico
Caratteristica oggetto Caratteristicaemporane FOR	90		ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.		q	
			+ +			
DES DES			VELOCITÀ con Armatura Velocità Temp.		Bonus di attacco	Danno Critico
cos			m q m q m q	Gittata		
INT INT			Nuotare Volare Scalare	m	q C	
SAG SAG			m q m q m q			
CAR CAR			MANOVRA IN COMBATTIMENTO	Gittata	Bonus di attacco	Danno Critico
Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car.	Totale - 10) ÷ 2		BONUS A MANOVRA IN COMBATTIMENTO di taglia Varie	m	q	
EQUIPAGGIAMENTO •			BMC = \$\frac{0}{2} \frac{0}{2} \frac{0}{2} + FOR + + DIFESA DA MANOVRA	Munizioni	#	
			DIFESA DA MANOVRA	ModificatoreModific		Bonus
Proprietà			IN COMBATTIMENTO	di taglia Devia:		morale
			DMC = 10 + 8 8 + FOR + DES +	+	+	+
			DIFESA	x	TIRI SA	ALVEZZA
			Armatura Modifi CLASSE ARMATURA & Scudo di ta		Salve TEMPRA SALVEZ	ezza base Varie Temp
Proprietà			CA = 10 + DES + -	+	TEM = COS +	+
			IMPREPARATO CLASSE ARMATURA		RIFLESSI SALVEZ	L
	-		CA = 10 / + -	+	RIF = DES+	+
			CONTATTO CLASSE ARMATURA		VOLONTÀ SALVEZ	7.7.A
Proprietà			CA = 10 + DES / -	+	VOL = SAG+	+
			CA Tempesistenza agli Incantesiniduzione del danno		☐ Eludere ☐ Resister	
inventario *	NOTE	*	CA			
			ABILITÀ DI COMBATTIMEN	NTO ,		
					EFF	ETTI