

widget data

widget name			owner		level		Widget Sheet			
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="radio"/>		RF or AG	total		
weapon, armor, or shield type	damage	range	payload	move penalty	size		Health Points	<input type="text"/>		
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="radio"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="radio"/>	Health Points lost	type			
gimmick name	range	duration	type	pp	notes					
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Power Source	total
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Pool Points	<input type="text"/>
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					<input type="text"/>	
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Pool Points spent	total
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Movement Rate	<input type="text"/>

widget data

widget name			owner		level		Widget Sheet			
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="radio"/>		RF or AG	total		
weapon, armor, or shield type	damage	range	payload	move penalty	size		Health Points	<input type="text"/>		
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="radio"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="radio"/>	Health Points lost	type			
gimmick name	range	duration	type	pp	notes					
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Power Source	total
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Pool Points	<input type="text"/>
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					<input type="text"/>	
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Pool Points spent	total
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Movement Rate	<input type="text"/>

widget data

widget name			owner		level		Widget Sheet			
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="radio"/>		RF or AG	total		
weapon, armor, or shield type	damage	range	payload	move penalty	size		Health Points	<input type="text"/>		
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="radio"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="radio"/>	Health Points lost	type			
gimmick name	range	duration	type	pp	notes					
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Power Source	total
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Pool Points	<input type="text"/>
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					<input type="text"/>	
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Pool Points spent	total
<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>					Movement Rate	<input type="text"/>