TALENTI, TRATTI E ABILITÀ SPECIALI						* ATTRIBUTI				STATS *		
Ā	\Bl	L	TÀ SPE	CIALI			Modificatore Caratteristica	Bonus oggetto	Modificatore Temp			
×	÷	÷	LIVELLI	-	*	FOR	FOR		FOR			
CLASSI					Livello	COS	COS		COS			
□ 1 □ 2						DES	DES		DES			
₃						INT	INT		INT			
п ₄						SAG	SAG		SAG			
5						CAR	CAR		CAR			
Adattamento Per livello			LIVELLO PER	SONAGGIO EFFETTIVO		BONUS ATTACO BASE		IOVRA in	COMBAT MANOEUVRE NDŒFENCE			
Livello Penalità	-		Livello Bonus	Livello incantatore		BAE	B BI	MC	DMC			
TALENTI												,
		Valore Base					Potenziamento					
Bonus		Valore	Stat	Stat	Valore	Valore	Poten	Nerf				
	=						+]=		
		se					nento					
Bonus		Valore Base	+		Valore	Valore	Potenziamento	-				
Bor	٦_	Val	Stat	Stat	Val	Val		Nerf		¬_		
	_=	_								_=		
							0.					
		Base					ziamento					
Bonus		Valore	Stat	Stat	Valore	Valore	Potenz	Nerf				
	=						+	-		=		
	_						-					
]=											
						-						
]=											
						_						
	7=											
						-						