NPC Characte	r Name			
Razza Allegiance		Class		Livello
		Taglia	Modificatore di ∄agl	
	ISTICHE	7 1	ABILITÀ	
Punteggio Bonus Modificatore Bonus Della statistDell'oggett o ella statistTemporaneo			Gradi Talen	ti, Razz
FOR	FOR	Dalance	DES	
	_	Scalare	FOR	
cos	COS	Artista della fuga	DES	
DES	DES	Hide	DES	
INT	INT	Jump	FOR	
SAG	SAG	Listen	SAG	
	_	Move Silently	DES	
CAR	CAR	Search	INT	
Modificatore di Statistica = (Punteggio Statist. T EQUIPAGGIAMENTO			SAG	
EQUIPAG	GIAMENTO	Spot	SAG	
		Sopravvivenza	SAG	
Proprietà		Nuotare	FOR	
Proprietà				
)× IN	IVENTARIO	,
Proprietà				
		_		
Proprietà				
Proprietà				

X	SALUTE				,
PUNTI FERITA Ferite			Morent€ Stabile	Non-letali	☐ Unconsciou
pf			pf		pf
COMBATTIMENTO *) k		ATTACCH	II	,
Attacco Base Attacco Tempo (Danesto Temporane	90				
[+] +	Gittata		Bonus di Attacco	Danno	Critico
	mtrs	as			
BONUS DI BONUS Altro			Bonus di Attacco	Danno	Critico
INIZ = DES+	Gittata				
VELOCITÀ Velocità temporanea	mtrs	qs			
mtrs qs mtrs qs					
Modificatore di Taglia GRAPPLE BENUS Modificatore di Taglia Altro	Gittata		Bonus di Attacco	Danno	Critico
Ba	mtrs	qs			
= \$ +FOR + x 4 +					
TIRI SALVEZZA Salvezza base Altro Temporaneo	Gittata		Bonus di Attacco	Danno	Critico
SALVEZZA DI TEMPRA	mtrs	qs			
TEM = COS + +	×		DIFESA		,
SALVEZZA DI RIFLESSI	CLASSE ARMA	TU	Armat RA & Scu	t Ma dificator ido	e di TagliaMisc Modifie
RIF = DES + +			+ DES +		+
SALVEZZA DI VOLONTÀ			RA DA IMPREPA		
VOL = SAG + +	CA = 1	0	/ +	-	+
☐ Eludere	CLASSE ARMA	TU	RA A CONTATTO)	
	CA = 1	0	+ DES /	-	+
EFFETTI . O	CA Tempor Besiste n:	za aç	Jli Incant esiduz ione o	del Danno	
DIT DITT	CA		1		
		T T'1	À di COMBA	TTIMEN	TO
	ADI	1271.11	A UI COMBA	TIIMEN	10 ,
00000					
00000					
00000					