T	TI TE	ΑΤΤΙ	F	ATTRIBUTI				×	STATS		
A	BIL	NTI, TE ITÀ SPI	ECIALI			Modificatore Caratteristica	Bonus oggetto	Modificatore Temp			
×		LIVELLI		*	FOR	FOR		FOR			
CLASSI				Livello	cos	COS		COS			
					DES	DES		DES			
					INT	INT		INT			
- <sub>4</sub>					SAG	SAG		SAG			
5					CAR	CAR		CAR			
Adattamento Per livello		LIVELLO PE	RSONAGGIO EFFETTIVO		BONUS ATTACC BASE		OVRE in	DIFESA MANOVRE i NTOMBATTIN			
Level Penalty	-	Livello bonus	Livello		BaB	BN	/IC	DMC			
×						FEATS					*
	Base										
Bonus	Valore Base	Stat	Stat	Valore	Valore	Buff	Nerf				
	]=					+	-		=		
S	Valore Base			a							
Bonus	Valor	Stat	Stat	Valore	Valore	Buff	Nerf				
	= _					+			=		
	9.00										
snı	ore Base	+	<b>+</b> -	ore	ore_	<u> </u>	<u> </u>				
Bonus	Valore	Stat	Stat	Valore	Valore	Buff	Nerf				
	]= _						_		=		
	1										
	]=										
	=										
	=										