## PNG Character Name Livello Razza Class Allegiance Taglia MA SCHIO Mod. Taglia STATISTICHE **ABILITÀ** Punteggio Bonus Modificatore Bonus Gradi Talenti, Razziali Della statist. oggetto Della statistTemporaneo Balance **FOR** Scalare Artista della fuga COS Hide **DES** Jump INT Listen SAG Move Silently CAR Search Modificatore di Statistica = (Punteggio Statist. Tota**lla tui z) อาว**e EQUIPAGGIAMENTO Spot Survival Nuotare Proprietà Proprietà INVENTARIO Proprietà Proprietà

Proprietà

×		SALU	ГЕ					,
PUNTI FERITA Ferite					Morent€ S	tabile	Non-letali	☐ Privo di ser
pf						pf		pf
COMBATTIME	NTO -	×			ATTA	ACCH	I	,
Attacco Base Attacco Tem	po <b>tamen</b> o Temporan	eo						
(+	][+	Gittata			BONUS d'A	TACCO	Danno	Critico
			m	q				
				1				
BONUS BONUS Altro	0				BONUS d'A	TTACCO	Danno	Critico
INIZ = DES+		Gittata						
VELOCITÀ	/elocità temporanea	m	1	q				
m q	m q							
GRAPPLE BENUS	Mod.	Gittata			BONUS d'A	TACCO	Danno	Critico
(			m	q				
= o +FOR+								
TIRI SALVEZ	ZA / Altro Temp	Gittata			BONUS d'A	TACCO	Danno	Critico
SALVEZZA DI TEMPRA	Aitio		m	q				
TEM = COS + +		×			DIE	ESA		,
SALVEZZA DI RIFLESSI		CLASSE A	ΔΡΜΔ	TU			ura Mo Ido Tac	d. Misc Ilia Modifie
RIF = DES + +			_		+ DES +			+
SALVEZZA DI VOLONTÀ			_		RA DA IMI			
VOL = SAG + +		CA	]= <sub>1</sub>	0	/ -	-	-	+
□ Eludere		CLASSE A	∟ ARMA	TU	RA A CON	TATTO	)	
		CA	= 1	0	+ DES		-	+
EFFETTI		^A TemporBe	 Asistenz	a a	gli Incant <b>esid</b>	nżione o	del Danno	
EFFEIII		CA			<b>5</b>	/		
			1 777			/		
		×	ABII	7111	À DI CO	MBA'	I'IIMEN	ITO *