PNG Nome del Personaggio Livello Razza Classe Devozione Taglia MA SCHO Mod. Taglia CARATTERISTICHE **ABILITÀ** Punteggio Bonus Modificatore Bonus Abilità Gradi Talenti, Razziali Caratteristica oggetto Caratteristicaemporaneo Neutralità **FOR** Scalare Artista della fuga COS Nascondersi **DES** Saltare INT Ascoltare SAG Muoversi silenziosamente CAR Ricerca Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car. Totalet u izo)one EQUIPAGGIAMENTO Vedere Survival Nuotare Proprietà Proprietà INVENTARIO Proprietà Proprietà Proprietà

X	SALUTE	#
PUNTI FERITA Ferite	☐ Morent Stabile Non-letali ☐ Privo	di sen
pf	pf	pf
COMBATTIMENTO *	ATTACCHI	,,
ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.		
+ +	Bonus di attacco Danno Cr	ritico
	m q	
POWER POWER		
BONUS BONUS Varie	Bonus di attacco Danno Cr	itico
INIZ = DES+	Gittata	
VELOCITÀ Velocità Temp.	m q	
m q m q	Bonus di attacco Danno Cr	itico
BONUS BONUS Mod. Taglia Varie	Gittata	Itico
= Haracoo se + FOR + x 4 +	m q	_
TIRI SALVEZZA		
Salvezza base Varie Temp TEMPRA SAVE	Gittata Bonus di attacco Danno Cr	ritico
TEM = COS + +	m q DIFFCA	
RIFLESSI SALVEZZA	DIFESA Armatura Mod. Mod.	dificate
RIF = DES + +	CLASSE ARMATURA & Scudo Taglia	Vari
VOLONTÀ SALVEZZA	CA = 10 + DES + - +	
VOL = SAG + +	IMPREPARATO ARMOUR CLASS	
□ Eludere	CA = 10 / + - +	
	CA = 10 + DES / - +	
EFFETTI	CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno	
	CA	
	ABILITÀ DI COMBATTIMENTO	,