PNG		Classe		Livello	GS	×	SALUTE			*
				L	0.5	PUNTI FERITA Ferite		Morente Stabile	Non-letali	□ Inconscio
Razza		Abilità	ABILITÀ +3	Gradi	Varie	pf		pf		pf
C to Like The Comment of the Comment	ASC HID	Acrobazia	DES 🗆			COMBATTIMENTO •	×	ATTACCH	II	*
本。4 × 11.		Valutare	INT □			BONUS BONUS Varie				
Punteggio Bonus Modificatore Bonus		Raggirare	CAR □			INIZ = DES +		Bonus di attacco	Danna	Critico
Caratteristica oggette	Caratteristicaemporaneo	Scalare	FOR □			ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.	Gittata	Bonus di attacco	Danno	Cittico
FOR	FOR	Diplomazia	CAR 🗆			+ +	m	q		
		Disattivare Congegni	DES 🗆							
DES	DES	Camuffare	CAR □			VELOCITÀ con Armatura Velocità Temp.		Bonus di attacco	Danno	Critico
COS	COS	Artista della fuga	DES 🗆			m q m q m q	Gittata			
INT	INT	Volare	DES 🗆			Nuotare Volare Scalare	m	q		
	_	Addestrare Animali	CAR □			m q m q m q				
SAG	SAG	Guarire	SAG 🗆				Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
CAR	CAR	Intimidire	CAR □			MANOVRA IN COMBATTIMENTO BONUS A MANOVRA Mod		g (
Modificatore di Caratte	ristica = (Punteggio Car. To	othinguistiza	INT 🗆			BONUS Taglia Varie	Munizioni	q	<u> </u>	
EQUIPAGGIAMENTO		Percezione	SAG 🗆			BMC = \$\frac{0}{28} \frac{0}{28} + FOR + +	Widilizioiii	#		
		Cavalcare	DES 🗆			DIFESA DA MANOVRA	<u></u>			
Proprietà		Intuizione	SAG 🗆			IN COMBATTIMENTO	Mod. Modifio Taglia Devia:			Bonus morale
		Rapidità di Mano	DES 🗆			DMC = 10 + 20 8 + FOR + DES +	+	+		+
		Sapienza Magica	INT -			✓				
		Furtività	DES □			DIFESA	<i>y</i> (ALVEZZ	
		Survival	SAG 🗆			Armatura Mo CLASSE ARMATURA & Scudo Tao	od. Varie glia	TEMPRA SAVE	vezza base Va	rie Temp
Proprietà		Nuotare	FOR □			CA = 10 + DES + -	+	TEM = COS +	+	
		Usare Oggetti Magic	CAR □			IMPREPARATO ARMOUR CLASS		RIFLESSI SALVE		_
						CA = 10 / + -	+	RIF = DES +	+	
						CONTATTO CLASSE ARMATURA	·····			
Proprietà							_	VOLONTÀ SALVE	EZZA	
								VOL = SAG +	+	
						CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno		☐ Eludere ☐ Resiste	enza	
INVEN'	TARIO 🗾	X	NOTE			CA				
						ABILITÀ DI COMBATTIME	NTO ,			
								EF	FETTI	*