	PERSONAGGIO					
	Nome					MASCHID ANIMMA
Giocatore	Razza			Taglia	i	Mod. di Taglia
Campagna	CLASSI			Gradi Abilità Dad		Adattamento Per livello
PE				d00]
				d00		
CARATTERISTICHE *	□ 3			d00		Livello Effettivo
Punteggio Bonus ModificatorePunteggioModificatore Caratteristica oggetto Caratteristica Temp Temp	<u> </u>			d00		Personaggio
FOR FOR	☐ 5 Classe preferita			+ INT d00	cos	
	+1 per livello	mp		grd per livello per	livello	
	×		ABILITÀ	Abilità	Talento	Penalità
cos cos		No addestr.	Bonus Abilità	di classe Gradi +3		armatura alla prova
INT INT INT	Acrobazia	No addesti.	DE			-
SAG SAG SAG	Valutare		IN	Γ□		
CAR CAR CAR	Autoipnosi		SA	G 🗆		-
Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2 (per difetto)	Raggirare		CA	R 🗆		
TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI	Scalare	-	FO			-
TALENTI & CAI ACITA DI ECIALI	Diplomazia		CA			
	Disattivare Congegni		DE			-
	Camuffare		CA	<u></u>		
	Artista della fuga	_	DE			-
	Volare		DE			-
	Addestrare Animali	_	CA			
	Guarire	-	SAC			se più grande/
	Intimidire	-	CA IN			±4 se più grande/ piccolo
	Linguistica Percezione	-	SA			
	Cavalcare	- 1	DE			_ [
	Intuizione	- 1	SA			
	Rapidità di Mano		DE			_
	Sapienza Magica		IN			
	Furtività		DE	S		-
	Sopravvivenza	-	SA			. i
	☐ Seguire tracce			venza 🗆 NA		
	Nuotare		FO			-
	Usare Oggetti Magici		CA			
	Conoscenze: Arcane		IN'	Γ		
	Conoscenze: Dungeon		IN	Γ □		
	Conoscenze: Psioniche		IN			
	Conoscenze: Religioni		IN	Γ 🗆		
	Conoscenze: Natura		IN'			_
	Conoscenze: Piani		IN			
	-					
						INT
						enza -
						Artigianato - INT Conoscenza - INT Intrattenere - CAR Professione - SAG
9						MT
LINGUAGGI						nato - II
FIN						Artigiar Intratte