	*	PERSONAGGIO				
	.o^(a	Nome				OHO CHID
	#18 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1					2 /T
Giocatore	Sig Thring.	Razza		Taglia		catore di Taglia
Campagna	CLASSI			Gradi Abilità Da	do Vita Livell	lo Adattamento
	CLASSI □ 1 Rang	er		d		Per livello
Esperienza		CI		d		=
CE A ELOPIQUE				d		
Punteggio Bonus ModificatorePunteg	□ 3					Livello Effettivo
Della statistDell'oggett®ella statist. Tem				d		del Personagg
FOR FOR	FOR Classe prefe	rita		d	+ cos	
	+1 per level	illa	pf gi			
DES DES	DES		ABILITÀ	nor livelle Racia	al Favo	ured Penalità
cos cos	COS		Bonus +3	Gradi Feat	s, Altro 🗷 Er	nemy a Prova
INT INT	INT Acrobazia	Senza addest.	a Abilità +3 DES	Syner	gy Ole	errain dell'Armat.
SAG SAG	SAG Valutare		INT			li
	Do noisson		CAR □			×
CAR CAR	Scalare		FOR =			-
Modific Statistc = (Punteg totl statistc -10) ÷ 2	(Arrotnd difetto)		CAR □			i!
TALENTI & CAPACITÀ SPE	Disattivare Co	ongegni	DES □			-
	Camuffare		CAR 🗆			1
	Artista della 1	fuga 🔳	DES 🗆			-
	Volare		DES 🗆			-
	Addestrare A	nimali	CAR •			
	Guarire		SAG =			
	Intimidire	=	CAR =			±4 if larger/ smaller
	Linguistica		INT □			_
	Percezione	-	SAG			<b>3</b>
	Cavalcare	-	DES •			- [
	Intuizione	-	SAG 🗆			× ,;
	Rapidità di m		DES -			- [
	Sapienza Mag	gica	INT •			
	Furtività	-	SAG =			) <b>-</b>
	Survival  Seguire	• transa	Sopravvivenza	N/A		
	Nuotare	e tracce	FOR =	NA	- 1 per 5	5lb _
	Usare Oggett		CAR □		carried	-
	Conoscenze:		INT		(	<b>3</b>
	Conoscenze:		INT			<u> </u>
	Conoscenze:	-	INT □			<u> </u>
	Conoscenze:	-	INT •			<b>1</b>
	Conoscenze:	I Piani	INT -			<b>B</b>
	Knowledge: G	Geography	INT •			<b>1</b>
						L 9
						Conoscenza-INT Professione-SAG
						Conosc
[95]						
LINGUAGGI						NT - CHA
I						Craft - INT Perform - CHA