		Ĭ.	PERSONAGGIO							
		Nome							MASCHID ANIMWAS	
Giocatore	Razza				Taglia		pdificatore di Taglia			
		***************************************			5					
Campagna		CLASSI				Gradi Abilità	a Dado Vita	Livello	Adattamento	
Esperienza		7 <u> </u>					<u>d</u>		Per livello	
		2					<u>d</u>			
STATISTIC		<u> </u>					d		Livello	
Punteggio Bonus Modifica Della statist.Dell'oggettoDella sta	tore Punteggio Modificatore tist. Temp Temp	<u> </u>					d		Effettivo del Personaggio	
FOR FOI	_	□ 5					d			
		Classe preferita +1 per level		pf	grd	+ INT	+ cos		ل	
DES DES	S DES) T		ABIL	ITÀ		- T		D 172	
cos	s cos			Bonus		per livello +3 G	Talento radi Razzial	e, Altro	Penalità a Prova	
INT INT	INT	Aavahawia	Senza addest.		DEC	+3			dell'Armat.	
		Acrobazia	-		DES					
SAG SAG		Valutare Raggirare	-						_	
CAR CA1	R CAR	Scalare			CAR					
Modific Statistc = (Punteg totl statistc -10)) ÷ 2 (Arrotnd difetto)	Diplomazia	- 1		CAR					
TALENTI & CAPACIT	À SPECIALI	Disattivare Congegni			DES		_			
		Camuffare			CAR				[]	
		Artista della fuga	- :		DES		_			
		Volare	- 1		DES					
		Addestrare Animali			CAR					
		Guarire			SAG					
		Intimidire			CAR				±4 if larger/	
		Linguistica	_		NT				∸ smaller	
		Percezione			SAG				-	
		Cavalcare	- 1		DES					
		Intuizione			SAG				- Ii	
		Rapidità di mano	_		DES				_[
		Sapienza Magica			INT		_			
		Furtività			DES				-[
		Survival			SAG					
		☐ Seguire tracce		Sopr	ravviven	za N	I/A	7777	7777	
		Nuotare			FOR				-	
		Usare Oggetti Magici			CAR				. i	
		Conoscenze: Arcane			INT					
		Conoscenze: Dungeon			NT					
		Conoscenze: Religioni			NT				=	
		Conoscenze: Natura			NT				_	
		Conoscenze: I Piani			NT					
									Conoscenza-INT Professione-SAG	
									oscenz	
IS .									Con	
INGUAGGI									HA	
NGL									aft - INT erform - CHA	
Ę									t d	