

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

CLASSE E LIVELLO

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

TAGLIA

ETÀ

SESSO

ALTEZZA

PESO

OCCHI

CAPELLI

PELLE



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME CARATTERISTICA

PUNTEGGIO CARATTERISTICA

MODIFICATORE CARATTERISTICA

PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO

MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO

FOR FORZA

DES DESTREZZA

COS COSTITUZIONE

INT INTELLIGENZA

SAG SAGGEZZA

CAR CARISMA

TOTALE

FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI

DANNI NON LETALI

VELOCITÀ

PF PUNTI FERITA

CA CLASSE ARMATURA

TOTALE

BONUS ARMATURA

BONUS SCUDO

MOD DES

MOD TAGLIA

ARMATURA NATURALE

MOD DEVIAZIONE

MOD VARI

RIDUZIONE DEL DANNO

CONTATTO CLASSE ARMATURA

COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA

INIZIATIVA MODIFICATORE

TOTALE

MOD DES

MOD VARI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)

ABILITÀ DI CLASSE

NOME ABILITÀ

CARATTER. CHIAVE

MOD ABILITÀ

MOD CARATTER.

GRADI

MOD VARI

TIRI SALVEZZA

TOTALE

SALVEZZA BASE

MOD CARATTERISTICA

MOD MAGIA

MOD VARI

MOD TEMP.

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

TEMPRA (COSTITUZIONE)

RIFLESSI (DESTREZZA)

VOLONTÀ (SAGGEZZA)

BONUS DI ATTACCO BASE

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

LOTTA MODIFICATORE

TOTALE

BONUS DI ATTACCO BASE

MOD FOR

MOD TAGLIA

MOD VARI

ATTACCO

BONUS DI ATTACCO

DANNI

CRITICO

GITTATA

TIPO

NOTE

MUNIZIONI

ATTACCO

BONUS DI ATTACCO

DANNI

CRITICO

GITTATA

TIPO

NOTE

MUNIZIONI

ATTACCO

BONUS DI ATTACCO

DANNI

CRITICO

GITTATA

TIPO

NOTE

MUNIZIONI

ATTACCO

BONUS DI ATTACCO

DANNI

CRITICO

GITTATA

TIPO

NOTE

MUNIZIONI

ATTACCO

BONUS DI ATTACCO

DANNI

CRITICO

GITTATA

TIPO

NOTE

MUNIZIONI

ACROBAZIA

DES*

=

+

+

+

ADDESTRARE ANIMALI

CAR

=

+

+

+

ARTIGIANATO ()

INT

=

+

+

+

ARTIGIANATO ()

INT

=

+

+

+

ARTIGIANATO ()

INT

=

+

+

+

ARTISTA DELLA FUGA

DES*

=

+

+

+

ASCOLTARE

SAG

=

+

+

+

CAMUFFARE

CAR

=

+

+

+

CAVALCARE

DES

=

+

+

+

CERCARE

INT

=

+

+

+

CONCENTRAZIONE

COS

=

+

+

+

CONOSCENZE ()

INT

=

+

+

+

CONOSCENZE ()

INT

=

+

+

+

CONOSCENZE ()

INT

=

+

+

+

CONOSCENZE ()

INT

=

+

+

+

CONOSCENZE ()

INT

=

+

+

+

DECIFRARE SCRITTURE

INT

=

+

+

+

DIPLOMAZIA

CAR

=

+

+

+

DISATTIVARE CONGEGNI

INT

=

+

+

+

EQUILIBRIO

DES*

=

+

+

+

FALSIFICARE

INT

=

+

+

+

GUARIRE

SAG

=

+

+

+

INTIMIDIRE

CAR

=

+

+

+

INTRATTENERE ()

CAR

=

+

+

+

INTRATTENERE ()

CAR

=

+

+

+

INTRATTENERE ()

CAR

=

+

+

+

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE

DES*

=

+

+

+

NASCONDERSI

DES*

=

+

+

+

NUOTARE

FOR*

=

+

+

+

OSSERVARE

SAG

=

+

+

+

PERCEPIRE INTENZIONI

SAG

=

+

+

+

PROFESSIONE ()

SAG

=

+

+

+

PROFESSIONE ()

SAG

=

+

+

+

RACCOLGIERE INFORMAZIONI

CAR

=

+

+

+

RAGGIRARE

CAR

=

+

+

+

RAPIDITÀ DI MANO

DES*

=

+

+

+

SALTARE

FOR*

=

+

+

+

SAPIENZA MAGICA

INT

=

+

+

+

SCALARE

FOR*

=

+

+

+

SCASSINARE SERRATURE

DES

=

+

+

+

SOPRAVVIVENZA

SAG

=

+

+

+

UTILIZZARE CORDE

DES

=

+

+

+

UTILIZZARE OGGETTI MAGICI

CAR

=

+

+

+

VALUTARE

INT

=

+

+

+

=

+

+

+

=

+

+

+

=

+

+

+

■ Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.
□ Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.
* La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)

