

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

PF PUNTI FERITA

CA CLASSE ARMATURA

TOTALE

CONTATTO CLASSE ARMATURA

COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA

INIZIATIVA MODIFICATORE

TOTALE

FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI

DANNI NON LETALI

VELOCITÀ

RIDUZIONE DEL DANNO

MOD DES

BONUS ARMATURA

BONUS SCUDO

MOD TAGLIA

MOD DES

ARMATURA NATURALE

MOD DEVIAZIONE

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

ABILITÀ DI CLASSE	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	
					GRADI	MOD VARI
<input type="checkbox"/>	ACROBAZIA	DES*				
<input type="checkbox"/>	ADDESTRARE ANIMALI	CAR				
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO ( )	INT				
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO ( )	INT				
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO ( )	INT				
<input type="checkbox"/>	ARTISTA DELLA FUGA	DES*				
<input type="checkbox"/>	ASCOLTARE	SAG				
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE	CAR				
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE	DES				
<input type="checkbox"/>	CERCARE	INT				
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAZIONE	COS				
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ( )	INT				
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ( )	INT				
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ( )	INT				
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ( )	INT				
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ( )	INT				
<input type="checkbox"/>	DECIFRARE SCRITTURE	INT				
<input type="checkbox"/>	DIPLOMAZIA	CAR				
<input type="checkbox"/>	DISATTIVARE CONGEGNI	INT				
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO	DES*				
<input type="checkbox"/>	FALSIFICARE	INT				
<input type="checkbox"/>	GUARIRE	SAG				
<input type="checkbox"/>	INTIMIDIRE	CAR				
<input type="checkbox"/>	INTRATTENERE ( )	CAR				
<input type="checkbox"/>	INTRATTENERE ( )	CAR				
<input type="checkbox"/>	INTRATTENERE ( )	CAR				
<input type="checkbox"/>	MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*				
<input type="checkbox"/>	NASCONDERSI	DES*				
<input type="checkbox"/>	NUOTARE	FOR*				
<input type="checkbox"/>	OSSERVARE	SAG				
<input type="checkbox"/>	PERCEPIRE INTENZIONI	SAG				
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE ( )	SAG				
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE ( )	SAG				
<input type="checkbox"/>	RACCOGLIERE INFORMAZIONI	CAR				
<input type="checkbox"/>	RAGGIRARE	CAR				
<input type="checkbox"/>	RAPIDITÀ DI MANO	DES*				
<input type="checkbox"/>	SALTARE	FOR*				
<input type="checkbox"/>	SAPIENZA MAGICA	INT				
<input type="checkbox"/>	SCALARE	FOR*				
<input type="checkbox"/>	SCASSINARE SERRATURE	DES				
<input type="checkbox"/>	SOPRAVVIVENZA	SAG				
<input type="checkbox"/>	UTILIZZARE CORDE	DES				
<input type="checkbox"/>	UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR				
<input type="checkbox"/>	VALUTARE	INT				
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						

■ 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)

\_\_\_\_\_

## EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO		TIPO	BONUS CA	DES MAX
PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO		BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA
FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI			

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI					
OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
			PESO TOTALE TRASPORTATO		

MP—

## PAG.

## MODIFICATORI DI CONDIZIONE

		0		0
		1°		
		2°		
		3°		
		4°		
		5°		
		6°		
		7°		
		8°		
		9°		

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali  
+ uno per punto di bonus Int