

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	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI	VELOCITÀ
FOR FORZA					PF PUNTI FERITA			
DES DESTREZZA					CA CLASSE ARMATURA	TOTALE		RIDUZIONE DEL DANNO
COS COSTITUZIONE						TOTALE		
INT INTELLIGENZA					CONTATTO CLASSE ARMATURA	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA		
SAG SAGGEZZA					INIZIATIVA MODIFICATORE			
CAR CARISMA								

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)							
RIFLESSI (DESTREZZA)							
VOLENTÀ (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	ABILITÀ					GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	/
	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	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"/> RACCOLGERE 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		

					
CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA	SOLLEVARE DAL TERRENO	SPINGERE O TRASCINARE
			EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO	2 X CARICO MASSIMO	5 X CARICO MASSIMO

MR—	
MA—	
MO—	
MP—	

PAG.

[illegible]

PAG.

LINGUAGGI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

0: _____

1°: _____

2°: _____

3°: _____

4°: _____

5°: _____

6°: _____

7°: _____

8°: _____

9°: _____

**SALVEZZA
INCANTESIMI**

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI ☐ %

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

INCANTESIMI CONOSCIUTI	CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9°	<input type="text"/>	<input type="text"/>