

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

CLASSE E LIVELLO

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

TAGLIA

ETÀ

SESSO

ALTEZZA

PESO

OCCHI

CAPELLI

PELLE



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME CARATTERISTICA

FOR FORZA

PUNTEGGIO CARATTERISTICA

MODIFICATORE CARATTERISTICA

PUNTEGGIO MODIFICATORE TEMPORANEO

MODIFICATORE TEMPORANEO

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

=

+

+

+

☐ RACCOLGERE 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)

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.

[illegible]

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

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"/>