

GIOCATORE

RAZZA

DIVINITÀ



ETÀ

SESSO

ALTEZZA

PESO

OCCHI

CAPELLI

PELLE

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DES DESTREZZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
COS COSTITUZIONE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT INTELLIGENZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAG SAGGEZZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CAR CARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

NOME	PUNTEGGIO	MODIFICATORE	PUNTEGGIO	MODIFICATORE	VELOCITÀ
PF PUNTI FERITA	<input type="text"/>				<input type="text"/>
CA CLASSE ARMATURA	<input type="text"/>				<input type="text"/>
TOTALE	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI</div> <div style="margin: 0 10px;">=</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">10</div> <div style="margin: 0 5px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">BONUS ARMATURA</div> <div style="margin: 0 5px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">BONUS SCUDO</div> <div style="margin: 0 5px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">MOD DES</div> <div style="margin: 0 5px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">MOD TAGLIA</div> <div style="margin: 0 5px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">DANNI NON LETALI</div> <div style="margin: 0 5px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">MOD DEVIAZIONE</div> <div style="margin: 0 5px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">MOD VARI</div> <div style="margin-left: 10px;">RIDUZIONE DEL DANNO</div> </div>				<input type="text"/>
CONTATTO CLASSE ARMATURA	<input type="text"/>				
COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	<input type="text"/>				
INIZIATIVA MODIFICATORE	<input type="text"/>				
TOTALE	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">MOD</div> <div style="margin: 0 5px;">=</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">MOD</div> <div style="margin: 0 5px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">MOD</div> </div>				<input type="text"/>

NOME	PUNTEGGIO	MODIFICATORE	PUNTEGGIO	MODIFICATORE	VELOCITÀ
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	<input type="text"/>				<input type="text"/>
ABILITÀ	<input type="text"/>				<input type="text"/>
GRADO MASSIMO					

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD. CARATTERISTICA	MOD. MAGIA	MOD. VARI	MOD. TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE	
TEMPRA (COSTITUZIONE)	<input type="text"/> =	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
RIFLESSI (DESTREZZA)	<input type="text"/> =	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	<input type="text"/> =	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>

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		GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)		/		
ABILITÀ DI CLASSE	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"/>	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)

