ion NOME PERSONAGGIO Ex-Paladino Umano				GIOCATORE Caotico Buono						DUNGEONS			
CLASSE	ASSE RAZZA			ALLINEAMENTO DIVINITA'					DRAGONS				
6 LIVELLO	Media DIMENSIONE	25 M ETA' SES	laschio so	ALTEZZA	PESO	OCCHI	CAPELLI SCHEDA DEL PERSONAGGIO						
NOME CARAT	PUNTI MOD. CARAT. CARAT.	PUNTI TEMPOR. MOD. TEMPO	20.	TOTALE	EEDITE/	PUNTI FERITA ATTUALI		DANNI DEBILITANTI	RIDUZIONE DANNO	COLPO MORT.	VELOCI'	ΓA'	
FOR FORZA	17 +3	PUNTI TEMPUR: MOU. TEMPU	PUNTI FEE	49	FERTE	FONTI PERLIA ATTOALI		DANNI DEDILITANTI	DANNO	MOKI.	6 m./x		
DES DESTREZZA	14 +2		AC CLASSE ARMA	TOTALE	• 10 +	+5 + +2 +	+2 +	H ARMATURA H MOD VA	+2	DEDDITA	45% —7	DESISTENZA	
COS COSTITUZIONE	15 +2		INI	ZIATIVA		ARMATURA SCUDO	MOD. DES	TAGLIA NATURALE	CARICO/ ARMAT.	PERDITA PROVA	INC. ARMAT. ARCANI PROVA	RESISTENZA INC.	
INT INTELLIGENZA	12 +1			DIFICATORE	TOTALE =	+2 + MOD MOD VARI	CLASSE NOTICE	ABILI NOME ABILITA'	CARAT. CHIAVE	MOD ABILITA'	MOD CARAT. GRADI	9 / 4,5 MOD VARI	
SAG SAGGEZZA	17 +3		A	TTACCO BAS	SE .	+6/+1		/alutare Equilibrio	INT DES	<u>+1</u> =	+1 +	+ -7	
CAR CARISMA	11			BONUS		+0/+1	⊠ F	Raggirare Scalare	CAR FOR*	<u>-4</u>	+ +	+ -7	
TIRI SALVEZ	ZA TOTALE	SALVEZZA MOD BASE CARAT	MOD MAGIA	MOD VARI MOD TE	MODIFICA	TORI DI CONDIZIONE		Concentrazione	COS	+2	+2 +	+	
TEMPR.	A +9	= +5 + +4	+ +	+				Abilità Artigianato •	INT	+1 =	+1 +	+	
(COSTITUZION	E)		┤┝═┤┆					Diplomazia	CAR	_+7_=	+ 7	+	
RIFLESS (DESTREZZA)	+4	= +2 + +2	+ +	+				Disattivare Congegni	INT	_+3_=	+1 + 2,5	-+	
VOLONT	AT			=				Camuffare Artista della fuga	CAR DES*	-4	+1 + 1 + 1	+ -7	
(SAGGEZZA)	+5	= +2 + +3	+ +	+				alsificare	INT	+2	+1 + 1	+ -/	
			BONUS ATTACCO B	ASE MOD	MOD TAGLIA	MOD MADI MOD TEMO		Raccogliere Informazioni	CAR	+1 =	+ 1,5	+	
MISC	на	TOTALE		FORZA	TAGLIA .	MOD VARI MOD TEMP.		Guarire	SAG	+7		+	
BONUS DI A		+9/+4	+6/+1	+ +3 +	+	+		Nascondersi	DES*	5_=	+2 +	+7	
DISTA		+8/+3 =	+6/+1	+ +2 +	+	+		ntimidire Saltare	CAR FOR*		+ 0,5	+ -7	
BONUS DI A	ATTACCO	TOTALE	BONUS ATTACCO B		MOD I TAGLIA	MOD VARI MOD TEMP.	_	Ascoltare	FOR* SAG	-4 =	+3 +	-+	
				DES	IAGLIA			Muoversi Silenziosamente	DES*	-5 =	+2 +	+ -7	
А	RMA	BONUS TOTALE	DI ATTACCO	DANNO)	CRITICO	⊠ S	Scassinare Serrature	DES	+4 =	+2 + 2	+	
Spada	Lunga +3	+13/	+8	1d8+	-6	19-20/×2	⊠ I	ntrattenere	CAR	=	+	+	
GITTATA PE		DIMENSIONE		PROPRIETA	'SPECIALI			Cavalcare	DES	+4=	+2 + 2	+	
1,	,8 T	Media						Scrutare Cercare	INT INT	+1 +2	+1 + 1	-+	
Α	RMA	BONUS TOTALE	DLATTACCO	DANNO		CRITICO		Percepire Inganni	SAG	+4	+3 + 1,5	- '	
	o Lungo	+9/-		1d8		×3		Osservare	SAG	+3 =	+3 +	+	
GITTATA PE	-	DIMENSIONE		PROPRIETA	II.	5	⊠ N	Nuotare	FOR**	+3 =	+3 +	+	
30 m. 1,3	35 P	Grande						utilizzare Corde	DES	+2	+2 +	+	
	RMA	_				*	⊠ (Conoscenza Terre Selvagge	SAG	_+3_=	+3 +		
Pu	ugnale	BONUS TOTALE +9/-		1d4+	-3	19-20/×2	_				+	+	
	45 P	Minuscola		PROPRIETA	SPECIALI		-				+	+	
Α	RMA						-				+	-+	
		BONUS TOTALE	DI ATTACCO	DANNO		CRITICO	=				+	+	
GITTATA PE	SO TIPO	DIMENSIONE		PROPRIETA	'SPECIALI		_			=	+	+	
							_				+	+	
	DMA						_			=	+	+	
A	RMA	BONUS TOTALE	DI ATTACCO	DANNO		CRITICO	-				+	+	
GITTATA PE	SO TIPO	DIMENSIONE		PROPRIETA	'SPECIALI		-				+	+	
							_			=	+	+	
		L					_			=	+	+	
		<u></u>					-			=	+	+	
ARMATURA	OGG. PROTE	Т. тіро	В	ONUS ARMATURA		MAX DES	-				+	+	
Cotta	di Maglia	Media		+5		+2	-				+	+	
PENAL. PROVE		LOCITA' PESO		PROPRIETA'	SPECIALI		-				+	+	
- 5	30% 6	m./x4 18					_			=	+	+	
SCUDO/OGO	G. PROTETTIV	O BONUS ARI	MATURA	PESO	PENAL. PROVE	FALLIMENTO INC.	_			=	+	+	
	Ferro Grande	BONOS AN		6,75	–2	15%	_			=	+	+	
Scado di I	. Siro Sidilde		PRIETA' SPECIALI	5,7,5		13 /0	-			=	+	- T	
							A	bilità con • possono essere utilizzate normalm bilità con ⊠ asono di classe-incrociata. Abilità Applicare le PROVE DI PEALITA' ARMATURA	con ■ sono abilità ris	ervate.) gradi di abilità		
<u> </u>								Applicare le PROVE DI PEALITA ARMATURA oglio basato su quello proposto e creato dalla l			ermesso.		