

NOME PERSONAGGIO

CLASSE & LIVELLO

BACKGROUND

NOME GIOCATORE

RAZZA

ALLINEAMENTO

PUNTI ESPER.

PROSS. LIV.

FORZA

ISPIRAZIONE

BONUS DI COMPETENZA

DESTREZZA

- ☐ Forza
- ☐ Destrezza
- ☐ Costituzione
- ☐ Intelligenza
- ☐ Saggezza
- ☐ Carisma

COSTITUZIONE

TIRI SALVEZZA

INTELLIGENZA

- ☐ Acrobazia (Des)
- ☐ Addestrare Animali (Sag)
- ☐ Arcano (Int)
- ☐ Atletica (For)
- ☐ Furtività (Des)
- ☐ Indagare (Int)
- ☐ Inganno (Car)
- ☐ Intimidire (Car)
- ☐ Intrattenere (Car)
- ☐ Intuizione (Sag)
- ☐ Medicina (Sag)
- ☐ Natura (Int)
- ☐ Percezione (Sag)
- ☐ Persuasione (Car)
- ☐ Rapidità di Mano (Des)
- ☐ Religione (Int)
- ☐ Sopravvivenza (Sag)
- ☐ Storia (Int)

SAGGEZZA

CARISMA

ABILITA'

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

ARMATURA ☐ LEGGERE ☐ MEDIE ☐ PESANTI ☐ SCUDI
ARMI ☐ SEMPLICI ☐ DA GUERRA ☐ ALTRO

STRUMENTI

COMPETENZE

LINGUAGGI

TALENTI

CA

CA TEMP.

INIZIATIVA

PF MAX

PF ATTUALI

PF TEMPORANEI

AFFATICAMENTO

VISIONE

VELOCITA'

DV TOTALI USATI
DADI VITA

SUCCESSI
FALLIMENTI
TS CONTRO MORTE

ARMA

BONUS ATT. DANNI / TIPO

MUNIZIONI

Q.Tay

CD TS INCANTESIMI
BONUS ATT. INCANTESIMI

ATTACCHI & INCANTESIMI

LIVELLO DI FOLLIA

CD PROVA ABILITA'

NOME	RECUPERO	TOTALE	USI
	RB RL AL		
	RB RL AL		
	RB RL AL		
	RB RL AL		
	RB RL AL		
	RB RL AL		

RB: RIPOSO BREVE - RL: RIPOSO LUNGO - AL: ALBA

PRIVILEGI & TRATTI LIMITATI

PRIVILEGI DA BACKGROUND

TRATTI RAZZIALI

PRIVILEGI DI CLASSE

ARMATURA ☐ SVANTAGGIO FURTIVITA' CA DES MAX FOR SCUDO

MR	CONSUMABILI	Nr. USI

OGGETTI MAGICI ARMONIZZATI (MASSIMO 3)

EQUIPAGGIAMENTO



ETA'	ALTEZZA	PESO
OCCHI	CARNAGIONE	CAPELLI

NOME PERSONAGGIO

ASPETTO DEL PERSONAGGIO

NOME

SIMBOLO

FAZIONE

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

NEMICI

TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

INVENTARIO



CLASSE DA
INCANTATORE

CARATTERISTICA
DA INCANTATORE

CD TIRO SALVEZZA
INCANTESIMI

BONUS DI ATTACCO
INCANTESIMI

0

TRUCCHETTI

3

6

LIVELLO
INCANTESIMO

SLOT TOTALI

SLOT SPESI

1

4

7

4

7

4

7

4

7

5

9

2

5

9

2

5

9

2

5

9

2

5

9

INCANTESIMI CONOSCIUTI