NOME DEL PERSONAGGIO	GIOCATORE						
CLASSE E LIVELLO	RAZZA ALLINEAMENTO DIVINITÀ			F)RAGONS [®]			
TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA	PESO OCC			DA DEL PE		310	
NOME PUNTEGGIO MODIFICATORE PUNTEGGIO MODIFICATORE	TOTALE			ANNI	VELOCIT	rλ	
FOR CARATTERISTICA CARATTERISTICA TEMPORANEO TEMPORANEO	PF	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	NO	N LETALI	7220011		
	CA	10+ +] + [] + [] + [\neg	RIDUZIO	ONE DEL DANNO	
COS	TOTALE	BONUS BONUS ARMATURA SCUDO	MOD MOD ARMA	TURA MOD JRALE DEVIAZIONE	MOD VARI		
INT		TO ALLA SPROVVISTA	CLASSE	ABILITÀ (GRADO MASSIN LASSE/CLASSE INCROCIA	IO /	
SAG	E ARMATURA C	LASSE ARMATURA	NOME ABILITÀ	CARATTER. M	op Mop	MOD VARI	
SAGGEZZA	IZIATIVA MODIFICATORE	= +					
CARISMA	тот	TALE MOD MOD DES VARI	☐ ACROBAZIA☐ ADDESTRARE ANIMALI	DES* CAR	=+		
	MOD MOD MOD AGIA VARI TEMP		☐ ARTIGIANATO ■ (=+_		
TEMPRA = + + +	+ + +		☐ ARTIGIANATO ■ (,	=+_	+	
(COSTITUZIONE)	='='	- 1	☐ Artigianato ■ () INT	=+	+	
RIFLESSI = + +	+ +		—	DES*	=+	+	
VOLONTÀ = + +	=.=.	1	 ☐ Ascoltare	SAG	=+	+_	
(SAGGEZZA)			☐ CAMUFFARE ■	CAR	=+	+	
	_		□ CAVALCARE ■	DES	=+	+	
BONUS DI ATTACCO BASE	RESISTEN: AGLI INCANT		☐ CERCARE ■	INT	=+	+	
	AGEITTGAITT		□ Concentrazione ■	cos	=+	+	
LOTTA =] + []	☐ CONOSCENZE () INT	=+	+	
MODIFICATORE	MOD MOE		☐ CONOSCENZE () INT	=+	+	
TOTALE BONGS DI ATTACCO BASE			☐ CONOSCENZE () INT	=+	+	
			☐ Conoscenze () INT	=+		
ATTACCO BONUS DI ATTA	ACCO DANN	II CRITICO	☐ Conoscenze () INT	=+		
			☐ DECIFRARE SCRITTURE	INT	=+	+	
GITTATA TIPO	NOTE		☐ DIPLOMAZIA ■	CAR	=+	+	
GITAIA III O	NOTE		☐ DISATTIVARE CONGEGN		=+	+	
			☐ EQUILIBRIO ■	DES*	=+	+	
MUNIZIONI	00 00000 00000		☐ FALSIFICARE ■	INT	=+		
			☐ GUARIRE ■	SAG	=+		
ATTACCO BONUS DI ATTA	ACCO DANN	II CRITICO	☐ INTIMIDIRE ■	CAR	=+	+ +	
			☐ INTRATTENERE (,			
GITTATA TIPO	NOTE		☐ INTRATTENERE (,	= +	+	
GITAIA III O	NOTE		☐ MUOVERSI SILENZIOSAMEN	,	=+		
			☐ NASCONDERSI ■	DES*	=+		
MUNIZIONI			□ Nuotare ■	FOR*	= +		
			☐ OSSERVARE	SAG	=+		
ATTACCO BONUS DI ATTA	ACCO DANN	II CRITICO	☐ Percepire Intenzioni		=+_		
		7	☐ PROFESSIONE (=+_	+	
GITTATA TIPO	NOTE		☐ Professione (,	=+_	+	
	- NOIL		☐ RACCOGLIERE INFORMAZIO	,	=+	+_	
			☐ RAGGIRARE ■	CAR	=+	+	
MUNIZIONI	00 00000 00000		🗆 Rapidità di Mano	DES*	=+	+	
			☐ SALTARE ■	FOR*	=+	+_	
ATTACCO BONUS DI ATTA	ACCO DANN	II CRITICO	☐ SAPIENZA MAGICA	INT	=+	+	
			☐ SCALARE ■	FOR*	=+	+	
GITTATA TIPO	NOTE		☐ SCASSINARE SERRATURE	DES	=+	+	
			□ Sopravvivenza ■	SAG	=+		
			☐ UTILIZZARE CORDE	DES	=+	+	
MUNIZIONI	00000 00000		☐ UTILIZZARE OGGETTI MA	GICI CAR	=+	+	
			□ Valutare ■	INT	=+	+	
ATTACCO BONUS DI ATTA	ACCO DANN	II CRITICO			=+	+	
					=+_	+	
GITTATA TIPO	NOTE				=+	+	
GITTATA TIPO	NOTE		■ Denota un'abilità che può essere ut	ilizzata senza addestra:	mento.		
			Segnare questo riquadro con una > * La penalità di armatura alla prova,	(se l'abilità è un'abilità	i di classe per il persoi		
MUNIZIONI 0000 0000			ъв ренины ининпишти ини prova,	зо ргезение, зі иррінса. (Боррій репини рег	· vuomiej	

	TALENTI INCANTESIMI
CAMPAGNA	PAG. DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE
PUNTI ESPERIENZA	0:
EQUIPAGGIAMENTO	
ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO TIPO BONUS CA DES MAX	1º:
PENALITÀ ALLA PROVA FALLIMENTO INCANTESIMI VELOCITÀ PESO PROPRIETÀ SPECIALI	
SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO BONUS CA PESO PENALITÀ ALLA PROVA	2°:
FALLIMENTO INCANTESIMI PROPRIETÀ SPECIALI	20.
	CAPACITÀ SPECIALI
OGGETTO PROTETTIVO BONUS CA PESO PROPRIETÀ SPECIALI	PAG.
OGGETTO PROTETTIVO BONUS CA PESO PROPRIETÀ SPECIALI	4°:
BONOS CA PESO PROFRIETA SPECIALI	
ALTRI OGGETTI	5°:
OGGETTO PAG. PESO OGGETTO PAG. PESO	
	6°:
	70:
	8°:
	9°:
	SALVEZZA INCANTESIMI
	FALLIMENTO 0/
	FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI
	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
	INC.ANTESIMI CD CONOSCIUTI SALVEZZA INC. LIVELLO GIORNO BONUS
	o
PESO TOTALE TRASPORTATO	1°
CARROLL CARROLL COLUMN SOLUTION COLUMN SOLUTIO	LINGUAGGI 3°
CARICO CARICO SOLLEVARE SOLLEVARE SPINGERE O LEGGERO MEDIO PESANTE SOPRA LA TESTA DAL TERRENO TRASCINARE EQUIVALENTE 2X 5X	Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali + uno per punto di bonus Int 4°
AL CÁRICO MASSIMO CARICO MASSIMO DENARO	
	6°
MR	7°
MA— MO—	
MP—	8°
	9°