

NOME DEL PERSONAGGIO _____

GIOCATORE _____



CLASSE E LIVELLO _____

RAZZA _____

ALLINEAMENTO _____

DIVINITÀ _____

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

TAGLIA _____ ETÀ _____ SESSO _____ ALTEZZA _____ PESO _____ OCCHI _____ CAPELLI _____ PELLE _____

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO	MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO
FOR FORZA				
DES DESTREZZA				
COS COSTITUZIONE				
INT INTELLIGENZA				
SAG SAGGEZZA				
CAR CARISMA				

TOTALE FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI _____

PF PUNTI FERITA _____

CA CLASSE ARMATURA _____ = 10+ _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

TOTALE _____

BONUS ARMATURA _____ BONUS SCUDO _____ MOD DES _____ MOD TAGLIA _____

ARMATURA NATURALE _____ MOD DEVIAZIONE _____ MOD VARI _____

VELOCITÀ _____

DANNI NON LETALI _____

REDUZIONE DEL DANNO _____

CONTATTO CLASSE ARMATURA _____

COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA _____

INIZIATIVA MODIFICATORE _____ = _____ + _____

TOTALE _____

MOD DES _____ MOD VARI _____

TIRI SALVEZZA

TEMPRA (COSTITUZIONE) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

RIFLESSI (DESTREZZA) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

VOLONTÀ (SAGGEZZA) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

MODIFICATORI DI CONDIZIONE _____

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 DI CLASSE	ABILITÀ (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)					GRADO MASSIMO /
	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	

- 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)

