

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				

PF PUNTI FERITA	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI
CA CLASSE ARMATURA	TOTALE	
CONTATTO CLASSE ARMATURA	TOTALE	
COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	TOTALE	
INIZIATIVA MODIFICATORE	TOTALE	

DANNI NON LETALI	VELOCITÀ
RIDUZIONE DEL DANNO	

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)							
RIFLESSI (DESTREZZA)							
VOLENTÀ (SAGGEZZA)							

BONUS DI ATTACCO BASE	TOTALE	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI
LOTTA MODIFICATORE	TOTALE	

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)				
	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI MASSIMO / 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"/>	RACCOLGERE 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)

