

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	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI	VELOCITÀ
<b>FOR</b> FORZA					<b>PF</b> PUNTI FERITA			
<b>DES</b> DESTREZZA					<b>CA</b> CLASSE ARMATURA	<b>= 10+</b>		<b>RIDUZIONE DEL DANNO</b>
<b>COS</b> COSTITUZIONE					TOTALE	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD DES
<b>INT</b> INTELLIGENZA					<b>CONTATTO</b> CLASSE ARMATURA	<b>COLTO ALLA SPROVVISTA</b> CLASSE ARMATURA	MOD TAGLIA	ARMATURA NATURALE
<b>SAG</b> SAGGEZZA					<b>INIZIATIVA</b> MODIFICATORE	TOTALE	MOD DEVIAZIONE	MOD VARI
<b>CAR</b> CARISMA								

<b>TEMPI</b> SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
<b>TEMPRA</b> (COSTITUZIONE)							
<b>RIFLESSI</b> (DESTREZZA)							
<b>VOLENTÀ</b> (SAGGEZZA)							

<b>BONUS DI ATTACCO BASE</b>	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR	MOD TAGLIA	MOD VARI

<b>RESISTENZA AGLI INCANTESIMI</b>	
------------------------------------	--

<b>LOTTA</b> 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)

