

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		COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA
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		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 (GRADO MASSIMO CLASSE/CLASSE INCROCIATA)				
	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)

INCANTESIMI 1° LIVELLO:

Embrace of the wild:

Scegli un animale che abbia i tuoi DV o meno e ne guadagni i sensi, sia naturali che straordinari.

Raggio: personale

Durata: 10 min/liv

TS: -

RI: -

Arrow mind:

Minacci con l'arco 3m intorno a te, e puoi fare attacchi d'opportunità, inoltre non provochi attacchi d'opportunità se tiri in mischia

Raggio: personale

Durata: 1 min/liv

TS: -

RI: -

INCANTESIMI 2° LIVELLO:

Grazia del gatto:

Il soggetto ottiene +4 alla destrezza per 1 min/liv

Raggio: contatto

Durata: 1 min/liv

TS: vol nega

RI: si