

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
<b>FOR</b> FORZA				
<b>DES</b> DESTREZZA				
<b>COS</b> COSTITUZIONE				
<b>INT</b> INTELLIGENZA				
<b>SAG</b> SAGGEZZA				
<b>CAR</b> 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 \_\_\_\_\_

**CONTATTO** CLASSE ARMATURA \_\_\_\_\_

**COLTO ALLA SPROVVISTA** CLASSE ARMATURA \_\_\_\_\_

**INIZIATIVA** MODIFICATORE \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**TOTALE** \_\_\_\_\_ MOD DES \_\_\_\_\_ MOD VARI \_\_\_\_\_

**TIRI SALVEZZA**

**TEMPRA** (COSTITUZIONE) **TOTALE** \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**RIFLESSI** (DESTREZZA) **TOTALE** \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**VOLENTÀ** (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 \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

**VELOCITÀ** \_\_\_\_\_

**DANNI NON LETALI** \_\_\_\_\_

**ABILITÀ** (CLASSE/CLASSE INCROCIATA) \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

GRADO MASSIMO \_\_\_\_\_

ABILITÀ DI CLASSE	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	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)

