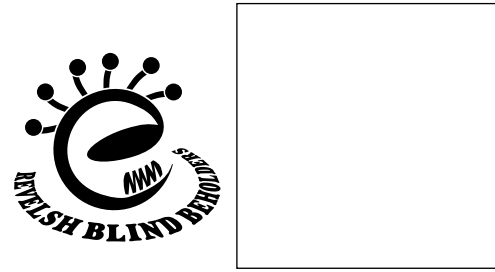


nome del personaggio \_\_\_\_\_ giocatore \_\_\_\_\_  
dungeon master \_\_\_\_\_ campagna \_\_\_\_\_  
razza \_\_\_\_\_ allineamento \_\_\_\_\_ livello del person. \_\_\_\_\_ livello equivalente \_\_\_\_\_ divinità \_\_\_\_\_  
taglia \_\_\_\_\_ età \_\_\_\_\_ genere \_\_\_\_\_ altezza \_\_\_\_\_ peso \_\_\_\_\_ occhi \_\_\_\_\_ capelli \_\_\_\_\_ carnagione \_\_\_\_\_



CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RIV/O)

**ATTACCO BASE** bonus \_\_\_\_\_  
**TOTALE** = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**MISCHIA** bonus d'attacco \_\_\_\_\_

**DISTANZA** bonus d'attacco \_\_\_\_\_  
**TOTALE** = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE 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					

**CA** classe armatura \_\_\_\_\_  
**CONDIZIONI NORMALI** = 10 + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**A TOCCO** = 10 + \_\_\_\_\_ +  +  +  + \_\_\_\_\_  
**DI SORPRESA** = 10 +  +  +  + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
**A TOCCO E DI SORPRESA** = 10 + \_\_\_\_\_ +  + \_\_\_\_\_

**PF** punti ferita  
totali \_\_\_\_\_  
pf rimanenti \_\_\_\_\_  
danni debilitanti \_\_\_\_\_

**TIRI SALVEZZA** **TOTALE** = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
**TEMPRA** (costituzione) \_\_\_\_\_  
**RIFLESSI** (destrezza) \_\_\_\_\_  
**VOLONTÀ** (saggezza) \_\_\_\_\_

**INIZIATIVA** modificatore \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
MODIF. DI DESTREZZA MODIF. VARIO

**ARMI E ATTACCHI**

NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG.	TIPO



**MUNIZIONI**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**BONUS DI LOTTA**

\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
BONUS BASE D'ATTACCO MODIF. DI FORZA MODIF. DI TAGLIA SPECIALE MODIF. VARIO

**RESISTENZE**

RIDUZIONE AL DANNO     RESISTENZA INCANTESIMI     PERCENTUALE OCCULTAMENTO

**CARICO** EFFETTIVO \_\_\_\_\_

CARICO LEGGERO BONUS MAX DES: NO PENAL. ALLA PROVA: NO  
 CARICO MEDIO BONUS MAX DES: +3 PENAL. ALLA PROVA: -3  
 CARICO PESANTE BONUS MAX DES: +1 PENAL. ALLA PROVA: -6

SOLLEVARE SOPRA LA TESTA = CARICO PESANTE  
 SOLLEVARE DAL TERRENO = 2 x CARICO PESANTE  
 SPINGERE O TRASCINARE = 5 x CARICO PESANTE

INCRUCIATA ?	NOME DELL'ABILITÀ	CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	MODIFICAT. CARATT.	GRADI	GRADI MASSIMI (CLASSE / CL. INCROC.)	
						MODIFICAT. VARI	GRADI
<input type="checkbox"/>	Acrobazia <sup>a</sup>						
<input type="checkbox"/>	Addestrare animali <sup>a</sup>	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"/>	Biblioteconomia	Int					
<input type="checkbox"/>	Camuffare	Car					
<input type="checkbox"/>	Cavalcare	Des					
<input type="checkbox"/>	Cercare	Int					
<input type="checkbox"/>	Concentrazione	Cos					
<input type="checkbox"/>	Conoscenze (_____) <sup>a</sup>	Int					
<input type="checkbox"/>	Conoscenze (_____) <sup>a</sup>	Int					
<input type="checkbox"/>	Conoscenze (_____) <sup>a</sup>	Int					
<input type="checkbox"/>	Conoscenze (_____) <sup>a</sup>	Int					
<input type="checkbox"/>	Conoscenze (_____) <sup>a</sup>	Int					
<input type="checkbox"/>	Decifrare scritture <sup>a</sup>	Int					
<input type="checkbox"/>	Diplomazia	Car					
<input type="checkbox"/>	Disattivare congegni <sup>a</sup>	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 (_____) <sup>a</sup>	Car					
<input type="checkbox"/>	Intrattenere (_____) <sup>a</sup>	Car					
<input type="checkbox"/>	Intrattenere (_____) <sup>a</sup>	Car					
<input type="checkbox"/>	Lesto di mano <sup>a</sup>	Des*					
<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 inganni	Sag					
<input type="checkbox"/>	Professione (_____) <sup>a</sup>	Sag					
<input type="checkbox"/>	Professione (_____) <sup>a</sup>	Sag					
<input type="checkbox"/>	Raccogliere informazioni	Car					
<input type="checkbox"/>	Raggiare	Car					
<input type="checkbox"/>	Saltare	For*					
<input type="checkbox"/>	Sapienza Magica <sup>a</sup>	Int					
<input type="checkbox"/>	Scalare	For*					
<input type="checkbox"/>	Scassinare serrature <sup>a</sup>	Des					
<input type="checkbox"/>	Sopravvivenza	Sag					
<input type="checkbox"/>	Utilizzare corde	Des					
<input type="checkbox"/>	Utilizzare oggetti magici <sup>a</sup>	Car					
<input type="checkbox"/>	Valutare	Int					
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							

Le abilità marcate con <sup>a</sup> possono essere usate solo se il Personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità. Le abilità marcate con sono incrociate per il Personaggio (non sono tipiche della sua Classe). Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo <sup>a</sup> si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare".

