



classe e livello _____

formazione (background) _____

nome del giocatore _____

razza _____

allineamento _____

px attuali/necessari _____

bonus di competenza

Tiro Salvezza Forza ◆

___ Atletica (Athletics)

Competenza Maestria

Tiro Salvezza Destrezza _____ ◆

___ Acrobazia (Acrobatics)

___ Furtività (Stealth)

___ Lesto di Mano (Sl. of Hand)

Tiro Salvezza Costituzione _____ ◆

Tiro Salvezza Intelligenza _____ ◆

___ Arcano (Arcana)

___ Investigazione (Investigat.)

___ Natura (Nature)

___ Religione (Religion)

___ Storia (History)

Tiro Salvezza Saggezza _____ ◆

___ Addestr. animali (Animal H.)

___ Intuizione (Insight)

___ Medicina (Medicine)

___ Percezione (Perception)

___ Sopravvivenza (Survival)

Tiro Salvezza Carisma _____ ◆

___ Ingannare (Deception)

___ Intimidire (Intimidation)

___ Intrattenere (Performance)

___ Persuasione (Persuasion)

ispirazione

percezione passiva

= 10 + Percezione

classe
armatura

iniziativa

modi-
origi-
ficato
nate
velocità

Punti Ferita massimi _____

punti ferita attuali

punti ferita temporanei

Totali _____

dadi vita

Successi

Fallimenti

ts morte

0

1

2

3

follia

0

Nessun effetto

1 Svantaggio alle prove di abilità

2 Velocità dimezzata

3 Svantaggio a TPC e TS

4 Punti ferita massimi dimezzati

5 Velocità ridotta a 0

6 Morte

sposatezza

Nome

Bonus Attacco

Danno / Tipo

attacchi & incantesimi

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

IDEALI

VINCOLI

DIFETTI

note

RECU-
PERO*

ABILITÀ

*RE: RIPOSO ESTESO, RB: RIPOSO BREVE, VOL: A VOLONTÀ

tratti, talenti e usi di oggetti

