

Nome del giocatore _____

Nome del personaggio _____ Livello _____ Classe _____ Cammino leggendario _____ Destino epico _____ PE totali _____

Razza _____ Taglia _____ Età _____ Sesso _____ Altezza _____ Peso _____ Allineamento _____ Divinità _____ Compagnia di avventurieri o altre affiliazioni _____

INIZIATIVA

PUNTEGGIO DES 1/2 LIV VARI

Iniziativa [] [] [] []

MODIFICATORI CONDIZIONALI

DIFESA

PUNTEGGIO DIFESA 10 + ARMATURA 1/2 LIV CARATT. CLASSE TALENTO POTENZ. VARI VARI

CA [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

BONUS CONDIZIONALI

MOVIMENTO

PUNTEGGIO BASE ARMATURA OGGETTO VARI

Velocità (Quadretti) [] [] [] []

MOVIMENTO SPECIALE

CARATTERISTICHE

PUNTEGGIO	ABILITÀ	MOD CARATT.	MOD + 1/2 LIV
[]	FOR Forza	[]	[]
[]	COS Costituzione	[]	[]
[]	DES Destrezza	[]	[]
[]	INT Intelligenza	[]	[]
[]	SAG Saggezza	[]	[]
[]	CAR Carisma	[]	[]

TEMP

DIFESA 10 + 1/2 LIV CARATT. CLASSE TALENTO POTENZ. VARI VARI

TEMP [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

BONUS CONDIZIONALI

RIF

DIFESA 10 + 1/2 LIV CARATT. CLASSE TALENTO POTENZ. VARI VARI

RIF [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

BONUS CONDIZIONALI

VOL

DIFESA 10 + 1/2 LIV CARATT. CLASSE TALENTO POTENZ. VARI VARI

VOL [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

BONUS CONDIZIONALI

SENSI

PUNTEGGIO SENSO PASSIVO BASE BONUS DI ABILITÀ

Intuizione Passiva 10 + []

Percezione Passiva 10 + []

SENSI SPECIALI

SPAZIO ATTACCHI

CARATTERISTICA:

BONUS DI ATTACCO 1/2 LIV CARATT. CLASSE COMP. TALENTO POTENZ. VARI

[] [] [] [] [] [] [] [] [] []

CARATTERISTICA:

BONUS DI ATTACCO 1/2 LIV CARATT. CLASSE COMP. TALENTO POTENZ. VARI

[] [] [] [] [] [] [] [] [] []

CARATTERISTICA:

SPAZIO DANNI

CARATTERISTICA:

DANNI CARATT. TALENTO POTENZ. VARI VARI

[] [] [] [] [] [] [] [] [] []

CARATTERISTICA:

DANNI CARATT. TALENTO POTENZ. VARI VARI

[] [] [] [] [] [] [] [] [] []

CARATTERISTICA:

ATTACCHI BASILARI

ATTACCO	DIFESA	ARMA O POTERE	DANNI
[] Contro	[]	_____	_____
[] Contro	[]	_____	_____
[] Contro	[]	_____	_____
[] Contro	[]	_____	_____

TALENTI

PUNTI FERITA

PF MASSIMI SANGUINANTE VALORE DELL'IMPULSO IMPULSI AL GIORNO

[] [] [] []

1/2 PF 1/4 PF

PUNTI FERITA ATTUALI IMPULSI UTILIZZATI ATTUALMENTE

[] [] [] []

RECUPERARE ENERGIE 1 VOLTA PER INCONTRO USATO []

PUNTI FERITA TEMPORANEI

[] [] [] []

TIRI SALVEZZA CONTRO MORTE FALLIMENTI [] [] []

MODIFICATORI AI TIRI SALVEZZA

RESISTENZE

[] [] [] []

CONDIZIONI ED EFFETTI ATTUALI

[] [] [] []

ABILITÀ

BONUS	NOME DELL'ABILITÀ	MOD CARATT. + 1/2 LIV	ADDES. PENALITÀ DI (+5) ARMATURA VARI
[]	Acrobazia	DES	[] [] [] []
[]	Arcano	INT	[] [] [] n/a
[]	Atletica	FOR	[] [] [] []
[]	Bassifondi	CAR	[] [] [] n/a
[]	Diplomazia	CAR	[] [] [] n/a
[]	Dungeon	SAG	[] [] [] n/a
[]	Furtività	DES	[] [] [] []
[]	Guarire	SAG	[] [] [] n/a
[]	Intimidire	CAR	[] [] [] n/a
[]	Intuizione	SAG	[] [] [] n/a
[]	Manolesta	DES	[] [] [] []
[]	Natura	SAG	[] [] [] n/a
[]	Percezione	SAG	[] [] [] n/a
[]	Raggirare	CAR	[] [] [] n/a
[]	Religione	INT	[] [] [] n/a
[]	Storia	INT	[] [] [] n/a
[]	Tenacia	COS	[] [] [] []

PUNTI AZIONE

Punti Azione PIETRE MILIARI PUNTI AZIONE

[] [] [] [] [] [] [] [] [] []

EFFETTI AGGIUNTIVI DELL'USO DEI PUNTI AZIONE

PRIVILEGI RAZZIALI

MODIFICATORI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

PRIVILEGI DI CLASSE/LEGGENDARI/EPICI

LINGUAGGI CONOSCIUTI

