

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
<b>Iniziativa</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MODIFICATORI CONDIZIONALI

### DIFESA

PUNTEGGIO	DIFESA	10 + ARMATURA	1/2 LIV	CARATT.	CLASSE	TALENTO	POTENZ.	VARI	VARI
<b>CA</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BONUS CONDIZIONALI

### MOVIMENTO

PUNTEGGIO	BASE	ARMATURA	OGGETTO	VARI
<b>Velocità</b> (Quadretti)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MOVIMENTO SPECIALE

### CARATTERISTICHE

PUNTEGGIO	ABILITÀ	MOD CARATT.	MOD + 1/2 LIV
<input type="text"/>	<b>FOR</b> Forza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>COS</b> Costituzione	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>DES</b> Destrezza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>INT</b> Intelligenza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>SAG</b> Saggezza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>CAR</b> Carisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### TEMP

DIFESA	10 +	1/2 LIV	CARATT.	CLASSE	TALENTO	POTENZ.	VARI	VARI
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BONUS CONDIZIONALI

### RIF

DIFESA	10 +	1/2 LIV	CARATT.	CLASSE	TALENTO	POTENZ.	VARI	VARI
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BONUS CONDIZIONALI

### VOL

DIFESA	10 +	1/2 LIV	CARATT.	CLASSE	TALENTO	POTENZ.	VARI	VARI
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BONUS CONDIZIONALI

### SENSI

PUNTEGGIO	SENSO PASSIVO	BASE	BONUS DI ABILITÀ
<input type="text"/>	<b>Intuizione Passiva</b>	10	+ <input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>Percezione Passiva</b>	10	+ <input type="text"/>

SENSI SPECIALI

### PUNTI FERITA

PF MASSIMI	IMPULSI CURATIVI AL GIORNO	IMPULSI UTILIZZATI ATTUALMENTE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RECUPERARE ENERGIE 1 VOLTA PER INCONTRO USATO

PUNTI FERITA TEMPORANEI

TIRI SALVEZZA CONTRO MORTE FALLIMENTI

RESISTENZE

CONDIZIONI ED EFFETTI ATTUALI

### PUNTI AZIONE

Punti Azione	PIETRE MILIARI	PUNTI AZIONE
<input type="text"/>	0	1
	1	2
	2	3

EFFETTI AGGIUNTIVI DELL'USO DEI PUNTI AZIONE

### SPAZIO ATTACCHI

BONUS DI ATTACCO	1/2 LIV	CARATT.	CLASSE	COMP.	TALENTO	POTENZ.	VARI
+ <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CARATTERISTICA:

### SPAZIO DANNI

DANNI	CARATT.	TALENTO	POTENZ.	VARI	VARI
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CARATTERISTICA:

### PRIVILEGI RAZZIALI

MODIFICATORI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

---



---



---



---



---



---



---



---

### ATTACCHI BASILARI

ATTACCO	DIFESA	ARMA O POTERE	DANNI
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### ABILITÀ

BONUS	NOME DELL'ABILITÀ	MOD CARATT.	ADDES. PENALITÀ DI (+5)	ARMATURA	VARI
<input type="checkbox"/>	Acrobazia	DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Arcano	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Atletica	FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Bassifondi	CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Diplomazia	CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Dungeon	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Furtività	DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Guarire	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Intimidire	CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Intuizione	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Manolesta	DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Natura	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Percezione	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Raggirare	CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Religione	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Storia	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Tenacia	COS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### TALENTI

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

### PRIVILEGI DI CLASSE/LEGGENDARI/EPICI

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

### LINGUAGGI CONOSCIUTI

---



---



---



---



---



---



---



---