



ATTACCO E DIFESA											
CLASSE ARMATURA	TOTALE		ARMATURA	SCUDO	DES	TAGLIA	SCHIVARE	NATURALE	DEV	MAGIA	
AR CLASSE ARMATURA		= 10 +									PENALITA' ARMATURA
CONTATTO CLASSE ARMATURA		= 10 +									MAX DES
SC CLASSE ARMATURA		= 10 +									FALLIMENTO INCANTESIMI
SCHIVARE PRODIGIOSO											NOTE COMBATTIMENTO & MODIFICATORI

TIRI SALVEZZA	TOTALE	BASE	MOD. CARATTERISTICA	MIGLIORE	
TEMPRA COSTITUZIONE					
RIFLESSI DESTREZZA					
VOLONTA' SCELTA					

ATTACCHI	TOTALE	BONUS ATTACCO BASE		MOD. CARATTERISTICA	TAGLIA	
MISCHIA MODIFICATORI ATTACCO						
DISTANZA MODIFICATORI ATTACCO						
BMC ATTACCO						
DIFESA DIFESA		= 10 +		DES	FOR	

TALENTI E CAPACITÀ
CAPACITÀ DI CLASSE. CAPACITÀ RAZZIALI. TALENTI E CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.[illegible][illegible]

		ABILITA'				PENALITA' ARMATURA			
CLASSE		TOTALE	GRADI	CARATT	VARI				
☐ ACROBAZIA' ♦	DES								
☐ ADDESTRARE ANIMALI	CAR								
☐ ARTIGIANATO:	INT								
☐ ARTISTA DELLA FUGA ♦	DES								
☐ CAMUFFARE	CAR								
☐ CAVALCARE ♦	DES								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ CONOSCENZE:	INT								
☐ DIPLOMAZIA	CAR								
☐ DISATTIVARE CONGEGNI ♦	DES								
☐ FURTIVITA' ♦	DES								
☐ GUARIRE	SAG								
☐ INTIMIDIRE	CAR								
☐ INTUIZIONE	SAG								
☐ INTRATTENERE	CAR								
☐ LINGUISTICA	INT								
☐ NUOTARE ♦	FOR								
☐ PERCEZIONE	SAG								
☐ PROFESSIONE	SAG								
☐ RAGGIRARE	CAR								
☐ RAPIDITA' DI MANO ♦	DES								
☐ SAPIENZA MAGICA	INT								
☐ SCALARE ♦	FOR								
☐ SOPRAVVIVENZA	SAG								
☐ UTILIZ. CONGEGNI MAGICI	CAR								
☐ VALUTARE	INT								
☐ VOLARE ♦	DES								

SEGNA ☐ UNA CAPACITA' DI CLASSE. UNA ABILITA' DI CLASSE CON ALMENO UN GRADO, GUADAGNA UN BONUS DI +3 DI ADDESTRAMENTO.
LE ABILITA' SEGNATE CON ♦ DEVE ESSERE APPLICATA LA PENALITA' DELL'ARMATURA

ESPERIENZA LENTA ☐ MEDIA ☐ VELOCE ☐		/				
INI INIZIATIVA		VELOCITA'	CORRERE	NUOTO	SCALARE	VOLO

RD
RIDUZIONE DANNO

RI RESIST. INCANT.		
------------------------------	--	--

PE PUNTI EROE		
-------------------------	--	--

--	--	--

RESISTENZE

RESISTENZE

COMPETENZE	

CD INCANTESIMI

TOTALE	BONUS CLASSE	BONUS CARATTERISTICA
--------	-----------------	-------------------------

	TOTALE	CLASSE	ABILITA'	ALTRO	PUNTI USATI
PUNTI POTERE					

FAMIGLIO E COMPAGNO ANIMALE

SORTILEGI E POTERI LIVELLO
CASTER

LIVELLO	NOME E DESCRIZIONE	CD TIRO SALV.	RI	PG	LIVELLO	NOME E DESCRIZIONE	CD TIRO SALV.	RI	PG
---------	--------------------	---------------	----	----	---------	--------------------	---------------	----	----

[illegible]