



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

[illegible][illegible]

		TOTALE	GRADI	CARATT.	VARI	PENALITA' ARMATURA
CLASSE						
☐ 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					
☐ DIPLOMAZIA	CAR					
☐ DISATTIVARE CONGEGNI ♦	DES					
☐ FURTIVITA' +	DES					
☐ GUARIRE	SAG					
☐ INTIMIDIRE	CAR					
☐ INTUIZIONE	SAG					
☐ INTRATTENERE	CAR					
☐ LINGUISTICA	INT					
☐ NUOTARE +	FOR					
☐ PERCEZIONE	SAG					
☐ PROFESSIONE	SAG					
☐ RAGGIARE	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.
#ABILITA' SEGNA TE CON IL DOVE ESSERE APPLICATA LA PENALITA' DELL'ARMATURA

ESPERIENZA				/			
LENTA	☐	MEDIA	☐	VELOCE	☐		
INI				VELOCITA'		CORRERE	
INIZIATIVA				NUOTO		SCALARE	
				VELO			
RD							
RIDUZIONE DANNO							
RI							
RESIST. INCANT.							
PE							
PUNTI EROE							
RESISTENZE							
RESISTENZE							

COMPETENZE	

CD INCANTESIMI

CD	LIVELLO	INCANTESIMI MASSIMI PER GIORNO		TOTALE NOTI
TIRO SALV.		BONUS	BONUS	

	0					
	1st					
	2nd					
	3rd					
	4th					
	5th					
	6th					
	7th					
	8th					
	9th					

LUNGO:
120MT +
12MT / LVL

PUNTI POTERE					

FAMIGLIO E COMPAGNO ANIMALE

DANNO E CRITICO

SORTILEGI E POTERI LIVELLO
CASTER

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

[illegible]