



Nome del personaggio _____ Giocatore _____ Tipo _____ Livello _____ Divinità _____

Classe _____ Razza _____ Allineamento _____ Taglia Sesso _____

Caratteristica	Punti	Modificatori	Magie Costanti	Valori Temporanei
FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
COS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Carico Medio Pesante

leggero

Totali Attuali

PF

Danni debilitanti

ATTACCO BASE

Iniziativa Punti Fato

Contatto Sprovvista

CA = 10 + + + + + + + + + + + +

Armatura Scudo DES Taglia CA natur deviazione cognitivo Fortuna Sacro o sacrilego Vari

TIRI SALVEZZA Totale Base Bonus Car Vari Temp modificazione di condizione

TEMPRA = + +

RIFLESSI = + +

VOLONTÀ = + +

Totale Base Bonus Car Taglia Vari Temp

MISCHIA = + + +

DISTANZA = + + +

ABILITÀ

NOME ABILITÀ	TOT	Gradi	Caratt	Vari
Acrobazia (Des)	___	=	___	___
Addestrare Animali (Car)	___	=	___	___
Artigianato (Int)	___	=	___	___
Artista della Fuga (Des)	___	=	___	___
Ascoltare (Sag)	___	=	___	___
Camuffare (Car)	___	=	___	___
Cavalcare (Des)	___	=	___	___
Cercare (Int)	___	=	___	___
Concentrazione (Cos)	___	=	___	___
Conoscenze (Int)	___	=	___	___
--- Arcane	___	=	___	___
--- Architettura e Ing.	___	=	___	___
--- Dungeon	___	=	___	___
--- Geografia	___	=	___	___
--- Locali	___	=	___	___
--- Natura	___	=	___	___
--- Nobiltà e Regalità	___	=	___	___
--- Piani	___	=	___	___
--- Religioni	___	=	___	___
--- Storia	___	=	___	___
Decifrare scritture (Int)	___	=	___	___
Diplomazia (Car)	___	=	___	___
Disattivare congegni (Int)	___	=	___	___
Equilibrio (Des)	___	=	___	___
Falsificare (Int)	___	=	___	___
Guarire (Sag)	___	=	___	___
Intimidire (Car)	___	=	___	___
Intrattenere (Car)	___	=	___	___
Muoversi Silenziosamente (Des)	___	=	___	___
Nascondersi (Des)	___	=	___	___
Nuotare (For)	___	=	___	___
Osservare (Sag)	___	=	___	___
Percepire Intenzioni (Sag)	___	=	___	___
Professione (Sag)	___	=	___	___
Raccogliere Informazioni (Car)	___	=	___	___
Raggiare (Car)	___	=	___	___
Rapidità di Mano (Des)	___	=	___	___
Saltare (For)	___	=	___	___
Sapienza Magica (Int o Sag o Car)	___	=	___	___
Scalare (For)	___	=	___	___
Scassinare Serrature (Des)	___	=	___	___
Sopravvivenza (Sag)	___	=	___	___
Utilizzare Corde (Des)	___	=	___	___
Utilizzare Oggetti Magici (Car)	___	=	___	___
Valutare (Int)	___	=	___	___
_____	___	=	___	___
_____	___	=	___	___
_____	___	=	___	___
_____	___	=	___	___

Fallimento Incantesimi

Penalità Armatura

Peso Trasportato

Velocità

Resistenze

Denaro

ARMA		Bonus attacco			Danno
Peso	Gittata	Taglia	Tipo	Portata	Critico
<input type="text"/>					
PROPRIETÀ SPECIALI					

ARMA		Bonus attacco			Danno
Peso	Gittata	Taglia	Tipo	Portata	Critico
<input type="text"/>					
PROPRIETÀ SPECIALI					

ARMA		Bonus attacco			Danno
Peso	Gittata	Taglia	Tipo	Portata	Critico
<input type="text"/>					
PROPRIETÀ SPECIALI					

ARMA		Bonus attacco			Danno
Peso	Gittata	Taglia	Tipo	Portata	Critico
<input type="text"/>					
PROPRIETÀ SPECIALI					

ARMATURA	Tipo	Bonus	Penalità	Des Max	Velocità
<input type="text"/>					
Fallimento Inc	Peso	PROPRIETÀ SPECIALI			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

SCUDO	Bonus	Peso	Fallimento inc	Penalità
<input type="text"/>				
PROPRIETÀ SPECIALI				
<input type="text"/>				

Proiettili _____ RI _____ RD _____ Lotta _____