Nome		Razza	

Classe		Livello		PE attuali		PE al livello	

CA		Armatura	Scudo	Bonus	Taglia	Naturale	Magia	Misc	Temp
	10			DES					
	Bonus Des Max				Penalità Armatura			Fall. Inc.	%

Note

PF	FERITE	DEBILITANTI	Res. al Danno	Note

Caratteristiche

	Originale	Orig Mod	Attuale	Att Mod	Magia	Temp
FOR		FOR		FOR		
DES		DES		DES		
COS		COS		COS		
INT		INT		INT		
SAG		SAG		SAG		
CAR		CAR		CAR		

Note

Oggetti Indossati

- Diadema/Cappello/Elmo
- Lenti/Occhiali
- Mantello/Cappa
- Amuleto/Fermaglio
- Armatura
- Tunica
- Veste/Vestito/Camicia
- Bracciali
- Guanti
- Anello
- Anello
- Cintura
- Stivali

Tiri Salvezza

	Totale	Base	Bonus	Magia	Misc	Temp
Tempra	COS		COS			
Riflessi	DES		DES			
Volontà	SAG		SAG			
Res. Magica						

Note

Oggetti in Cintura

Combattimento

	Totale	Base	Bonus	Magia	Misc	Temp
Iniziativa	DES	0	DES			
Mischia	FOR		FOR			
Distanza	DES		DES			
Senz'armi	FOR		FOR			

Note

Abilità senza addestramento

C	Abilità	Tot	Grd	Car	Misc
	Artigianato	INT		INT	
	Artigianato	INT		INT	
	Artigianato	INT		INT	
	Artista della Fuga	DES		DES	
	Ascoltare	SAG		SAG	
	Camuffare	CAR		CAR	
	Cavalcare	DES		DES	
	Cercare	INT		INT	
	Concentrazione	COS		COS	
	Diplomazia	CAR		CAR	
	Equilibrio	DES		DES	
	Falsificare	INT		INT	
	Guarire	SAG		SAG	
	Intimidire	CAR		CAR	
	Intrattenere	CAR		CAR	
	Muoversi Silenziosamente	DES		DES	
	Nascondersi	DES		DES	
	Nuotare [penalità armatura x2]	FOR		FOR	X2
	Osservare	SAG		SAG	
	Percepire Intenzioni	SAG		SAG	
	Raccogliere Informazioni	CAR		CAR	
	Raggirare	CAR		CAR	
	Saltare	FOR		FOR	
	Scalare	FOR		FOR	
	Sopravvivenza	SAG		SAG	
	Utilizzare Corde	DES		DES	
	Valutare	INT		INT	

Abilità con addestramento

C	Abilità	Tot	Grd	Car	Misc
	Acrobazia	DES		DES	
	Addestrare Animali	CAR		CAR	
	Conoscenze (arcane)	INT		INT	
	Conoscenze (architet. e ing.)	INT		INT	
	Conoscenze (dungeon)	INT		INT	
	Conoscenze (geografia)	INT		INT	
	Conoscenze (locali)	INT		INT	
	Conoscenze (natura)	INT		INT	
	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT		INT	
	Conoscenze (piani)	INT		INT	
	Conoscenze (religioni)	INT		INT	
	Conoscenze (storia)	INT		INT	
	Decifrare Scritture	INT		INT	
	Disattivare Congegni	INT		INT	
	Parlare Linguaggi	-		-	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Rapidità di Mano	DES		DES	
	Sapienza Magica	INT		INT	
	Scassinare Serrature	DES		DES	
	Utilizzare Oggetti Magici	CAR		CAR	

Famiglio

Nome						Capacità Speciali
Razza						
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	
CA	PF	Ferite	T	R	V	

Attacchi

Talenti

Abilità

Speciale

Talenti e Abilità di classe

Armi, Armatura, Scudo e Munizioni

Oggetto	Bonus	Danno/Protezione	Critico	Note

Linguaggi

Tratti razziali

Equipaggiamento

Oggetto	Q.tà	Peso	Oggetto	Q.tà	Peso