Nome Personaggio ..... Razza ..... Età .....

Nome Giocatore .....



Vigore

PP

Combattimento
Agilità
Resistenza

Acume

Conoscenze
Ingegno
Magia

Spirito

Presenza
Volontà
Tenacia

PF Punti Ferite — Massimi — PP

PM Punti Magia — Massimi — PP

Difesa

Armatura	Scudo	Nat.	Agilità/2

Velocità in tattica

Totale in metri	Agilità	x3

LIVELLO

PP Punti Passggio — Utilizzati

Attacchi

Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		
Nome	Prova	Danni
Effetti e descrizione		

Note

Punti Esperienza

Attuali

Prossimo Livello

Ritratto

Affinità

Magia Spirituale — PP

Preclude le affinità elementali

Elementali
- Acqua
- Vento
- Fuoco
- Terra

Energetiche
- Luce
- Oscurità
- Sacra
- Magia Nera

Fisiche
- Mentale
- Rafforzamento

Prove di Abilità

PP

Atletica	Prova
Cavalcare	Prova
Cercare	Prova
Conoscenza	Prova
Destrezza	Prova
Furtività	Prova
Influenza	Prova
Percezione	Prova
Sopravvivenza	Prova

Conoscenze

PP

Abilità livello unico

PP

Competenze Armi

PP

	Prova	Danni
	Prova	Danni
	Prova	Danni
	Prova	Danni

Magia

PP

	Prova
	Prova
	Prova

Specializzazioni

PP

Abilità Specifiche

PP

Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		
Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		
Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		
Nome	Mod.	Prova
Effetti, descrizione e appunti		

Linguaggi

Affiliazioni

Avventuriero	Mercante
grado	grado
Mercenario	**Domatore**
grado	grado
Soldato	**Mercante**
grado	grado

Denaro e Valori

Monete d'Oro	MO
Monete d'Argento	MA
Monete di Rame	MR
Monete di Ottone	MT
Gemme: Pezzi	GP
Gemme: Valore	GV

Oggetti di Valore

Pietre Magiche

Equipaggiamento

Nome Oggetto	Posizione	Valore

Appunti, note e Informazioni

Background

Incantesimi/Effetti

PP

Nome

Costo

Effetti e descrizione

Danni

Tipo

PP

Gitt.

Nome
Costo
Effetti e descrizione
Danni
Tipo
PP
Gitt.