

SCHEDA DEL PERSONAGGIO



NOME		GIOCATORE		
CLASSE		SPECIE		LIVELLO
ETÀ	SESSO	ALTEZZA	PESO	DESTINO

	PUNTEGGIO	MODIFICATORE
FOR za	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DES trezza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
COS tituzione	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT elligenza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAG gezza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CAR isma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PUNTI FERITA

TOTALI

ATTUALI

+ DIFESA TEMP

+ BONUS VARI

|| SOGLIA DI DANNO

CONDIZIONI

NORMALE

-1

a tutte le difese, i tiri per colpire, le prove di abilità e di caratteristica

-2

a tutte le difese, i tiri per colpire, le prove di abilità e di caratteristica

-5

a tutte le difese, i tiri per colpire, le prove di abilità e di caratteristica

-10

a tutte le difese, i tiri per colpire, le prove di abilità e di caratteristica; velocità dimezzata

INDIFESO
(privo di sensi o disattivato)

DIFESE

	TOTALE	= 10+	LIVELLO O ARMATURA	BONUS DI CLASSE	MOD DI CARATTERISTICA	VARI
TEMP	<input style="width: 40px;" type="text"/>		<input style="width: 40px;" type="text"/>	<input style="width: 40px;" type="text"/>	COS	<input style="width: 40px;" type="text"/>
RIFL	<input style="width: 40px;" type="text"/>		<input style="width: 40px;" type="text"/>	<input style="width: 40px;" type="text"/>	DES	<input style="width: 40px;" type="text"/>
Vol	<input style="width: 40px;" type="text"/>		<input style="width: 40px;" type="text"/>	<input style="width: 40px;" type="text"/>	SAG	<input style="width: 40px;" type="text"/>

VELOCITÀ

INIZIATIVA

PERCEZIONE

ATTACCO BASE

PUNTI FORZA

PUNTI DESTINO

ARMA	ATTACCO	DANNO	
CRITICO	TIPO	NOTE	
ARMA	ATTACCO	DANNO	
CRITICO	TIPO	NOTE	
ARMA	ATTACCO	DANNO	
CRITICO	TIPO	NOTE	
ARMA	ATTACCO	DANNO	
CRITICO	TIPO	NOTE	

AZIONI SPECIALI IN COMBATTIMENTO

PUNTEGGIO DI LATO OSCURO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

