

Scheda del Personaggio del Regno delle Tenebre



PERSONAGGIO _____

GIOCATORE _____

ALLEANZA _____

PATRIA _____

ARBITRO _____

SIGNORE DELLE TENEBRE _____

LIVELLO _____

CLASSE _____

RAZZA _____

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

	Punteggio	Modificatore
FORZA		
DESTREZZA		
COSTITUZIONE		
INTELLIGENZA		
SAGGEZZA		
CARISMA		

TIRI SALVEZZA

	Base	Caratteristica	Vari	TOTALE
TEMPRA				
RIFLESSI				
VOLONTÁ				

COMBATTIVITÁ BASE

COMBATTIVITÁ MAGICA BASE

BONUS DI INIZIATIVA

INIZIATIVA NEL
COMBATTIMENTO IN CORSO:

ABILITÁ

Abilitá	Uso senza addestramento	Incrociata?	Car. Chiave	Mod. Caratteristica	Gradi	Mod. Vari	TOTALE
Acrobazia*	S	S / N	Des				
Addestrare Animali	N	S / N	Car				
Artigianato ()	S	S / N	Int				
Artigianato ()	S	S / N	Int				
Artista della Fuga*	S	S / N	Des				
Aletica*	S	S / N	For				
Camuffare	S	S / N	Car				
Cavalcare	S	S / N	Des				
Concentrazione	S	S / N	Con				
Conoscenze ()	N	S / N	Int				
Conoscenze ()	N	S / N	Int				
Conoscenze ()	N	S / N	Int				
Conoscenze ()	N	S / N	Int				
Diplomazia	S	S / N	Car				
Disattivare Congegni	N	S / N	Int				
Falsificare	S	S / N	Int				
Furtivitá*	S	S / N	Des				
Guarire	S	S / N	Sag				
Intimidire	S	S / N	Car				
Intrattenere	S	S / N	Car				
Intrattenere	S	S / N	Car				
Parlare Linguaggi	Linguaggi Conosciuti =						
Percepire Intenzioni	S	S / N	Sag				
Percezione	S	S / N	Sag				
Professione ()	S	S / N	Sag				
Professione ()	S	S / N	Sag				
Raccogliere Informazioni	S	S / N	Car				
Raggirare	S	S / N	Car				
Rapiditá di Mano*	N	S / N	Des				
Scalare*	S	S / N	For				
Sapienza Occulta	N	S / N	Int				
Sopravvivenza	S	S / N	Sag				
Valutare	S	S / N	Int				
Utilizzare	N	S / N	Car				
Oggetti Magici							

* A queste prove di abilitá si applica la Penalitá di Armatura alla Prova quando si usano scudi e armature piú pesanti di quella di cuoio.

