

Personaggio \_\_\_\_\_ livello \_\_\_\_\_

Inclinazione \_\_\_\_\_

Passato e note \_\_\_\_\_

Qualità		+	
Violenza (colpire un nemico, sfondare una porta)	<input style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block; vertical-align: middle;" type="text" value="+"/>	+	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
Movimento (saltare, correre, strisciare, bloccare)	<input style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block; vertical-align: middle;" type="text" value="+"/>	+	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
Interazione (convincere, ascoltare, vedere, capire)	<input style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block; vertical-align: middle;" type="text" value="+"/>	+	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
Magia (capire la Magia, lanciare incantesimi)	<input style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block; vertical-align: middle;" type="text" value="+"/>	+	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>

Dadi Azione

Azione Migliorata

Valore (VI+MO+IN+IS)

---

**Armatura**

Fisica  Magica

---

Punti Magia (MA+MA)

---

**Eroismo**

Capacità	
	N° min _____

Colpi mortali ricevuti:  (inerme)  (sfregiato)  (mutilato)  (morto)

Equipaggiamento e Ricchezze			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> una miseria	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> un po' di soldi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> un piccolo tesoro	<input type="checkbox"/> una ricchezza

AMICI e NEMICI