Kharag			Enea
Guerriero	Dragonide		11
Avanguardia di Ferro		Senza allineamento	

Iniziativa	6	Velocità	5	P.E	26000	su	32000	Visione	scurovisione

21	For	5	10	CA	26	Intuizione Passiva	16	Punti Ferita	103
18	Cos	4	9	Tem	25	Percezione Passiva	18	Sanguinante	51
13	Des	1	6	Rif	21			Impulsi	13
12	Int	1	6	Vol	19			Valore Impulsi	29
13	Sag	1	6						
11	Car	0	5						

Carico Normale	105
Carico Massimo	210
Solo Trascinare	525
Peso Trasportato	5

Linguaggi

comune

draconico

Privilegi

soffio del drago

furia dragonide

retaggio draconico

sfida in combattimento

superiorità in combattimento

combattente resistente

reazione feroce

0

Particolarità

irascibile

Acrobazia	4	-2
Arcano	6	
Atletica	15	-2
Bassifondi	5	
Diplomazia	5	
Dungeon	6	
Furtività	4	-2
Guarire	11	
Intimidire	7	
Intuizione	6	
Manolesta	6	-2
Natura	6	
Percezione	7	
Raggirare	5	
Religione	6	
Storia	8	
Tenacia	12	-2

Talenti

sensi dragonidi

mobilità difensiva

catene infrante

esperienza asce

resistenza

tregua provvidentziale

difese leggendarie

Resistenze

Note

For	vs	CA	mani nude	+10; 1d4+5 danni
Des	vs	CA	base a distanza	+6; 1d4+1 danni
For	vs	CA	ascia del furore combattivo	+16; 1d10+7 danni
	vs			
	vs			
	vs			
	vs			
	vs			

Importante: Riempire solo le Caselle Bordate di Nero, le Caselle non Bordate contengono Funzioni necessarie

Nome Personaggio	Kharag			Livello	11
Nome Giocatore	Enea	Classe	Guerriero		
Razza	Dragonide				
Iniziativa 6	Aggiunte all'Iniziativa	Cammino Leggendario	Avanguardia di Ferro		
Velocità 6		Destino Epico			
P.E 26000		Allineamento	Senza allineamento		

Mod Liv 5

For	21
Cos	18
Des	13
Int	12
Sag	13
Car	11

Visione: scurovisione

Punti Ferita al primo livello	15
Punti Ferita ad ogni livello	6
Aggiunte ai punti ferita	10
Numero Impulsi	9
Impulsi Aggiunti	
Aggiunte al Valore Impulsi	4

Linguaggi
comune
draconico

Privilegi
soffio del drago
furia dragonide
retaggio draconico
sfida in combattimento
superiorità in combattimento
combattente resistente
reazione feroce

Carico Normale	105
Carico Massimo	210
Solo Trascinare	525
Peso Trasportato	5

Diamanti Astrali	
Residuum	
Monete Platino	
Monete Oro	500
Monete Argento	
Monete Rame	

Particolarità
irascibile

Talenti	
sensi dragonidi	
mobilità difensiva	
catene infrante	
esperienza asce	
resistenza	
tregua provvidenziale	
difese leggendarie	

Difesa				Car 1		Tal		Cls		Raz		Pot		Var		Var		Var
CA	26	=	10	+ 12	+		+		+	2	+	2	+		+		+	
Tempra	25	=	10	+ 10	+		+		+	2	+	1	+	2	+		+	
Riflessi	21	=	10	+ 6	+		+	1	+	1	+	2	+	1	+		+	
Volontà	19	=	10	+ 6	+		+	1	+	2	+		+		+		+	

Oggetti	Peso
ascia del furore combattivo +2	
armatura a scaglie del campione +2	
amuleto resistenza +2	
scudo del contraccolpo	
pozioni guaritrici	
kit da avventuriero	

Aggiunte Intuizione Passiva	
Aggiunte Percezione Passiva	1

Abilità	totale	penalità	Addestr	Razza	Talento	Vari	Vari
Acrobazia	4	-2					
Arcano	6						
Atletica	15	-2	5	2			
Bassifondi	5						
Diplomazia	5						
Dungeon	6						
Furtività	4	-2					
Guarire	11		5				
Intimidire	7				2		
Intuizione	6						
Manolesta	6						
Natura	6						
Percezione	7		1				

		Raggirare	5						
		Religione	6						
		Storia	8		2				
		Tenacia	12	-2	5				

Mettere una X maiusc
dossa un'arma

Note

Armatura Pesante?	X
Bonus Armatura	7
Bonus Scudo	
Penal. alla Prova	-2
Penalità Velocità	-1

Le penalità vanno scritte in

Caratteristica		Difesa	Arma o Potere	Bonus al Txc e ai Danni
For	vs	CA	mani nude	+10; 1d4+5 danni
Des	vs	CA	base a distanza	+6; 1d4+1 danni
For	vs	CA	ascia del furore combattivo	+16; 1d10+7 danni
	vs			
	vs			
	vs			
	vs			
	vs			

Punti Poteri Personaggi Psionici

Ardente, Psicocombattente o Psion [ ] mettere una X maiuscola se il Pg appartiene a una di queste classi

Totale Punti Potere

Se il Pg è un Ibrido, non compilare la parte superiore. Gli Ibridi usano un calcolo diverso per conteggiare i Punti Potere basato sul numero dei Poteri a Volontà della Classe. Quindi calcolate i Punti Potere compilando la tabella qui sotto

Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 1 – 10	
Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 11 – 20	
Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 21 – 30	

Se il Pg è un Ardente Ibrido, Psicocombattente Ibrido o Psion Ibrido mettere una X maiuscola qui a destra ---> [ ]

Se il Pg Ibrido appartiene a due classi ibride tra Ardente, Psicocombattente e Psion allora compilate la tabella sopra con il numero di Poteri a Volontà della prima classe e quella sottostante con i Poteri a Volontà della seconda classe.

Il Pg appartiene a due classi ibride tra Ardente, Psicocombattente e Psion [ ] mettere una X maiuscola

Nome della Prima Classe [ ] Nome della Seconda Classe [ ]

Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 1 – 10	
Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 11 – 20	
Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 21 – 30	

Aggiunte Punti Potere	
Aggiunte Punti Potere della Seconda Classe Ibrida	

Lista Poteri

Importante: Riempire solo le Caselle Bordate di Nero, le Caselle non Bordate contengono Funzioni necessarie. Indicare le categorie con lettere maiuscole ad ogni parola (Es: Imp Dei Libri)

Scheda del Famiglio o Compagno Animale --->

Quando stampate ricordatevi di stampare solo la pagina 1, se avete anche un compagno animale o un famiglio allora stampate la numero 1 e la numero 8

:ola qui sotto se si in-
ıtura pesante.

valori negativi

Compagno Animale

Categoria | Nome

		Aggiunti Punteggi di Caratteristica		Addestr		Aggiunte		
0	For		Acrobazia		CA		Pf	
0	Cos		Atletica		Tempra		Impulsi	
0	Des		Furtività		Riflessi		Valore Imp.	
6	Int		Percezione		Volontà		Danni	
0	Sag		Tenacia		Txc			
6	Car							

Note

Famiglio

Categoria | Nome

CA	26	+	0
Tempra	25	+	0
Riflessi	21	+	0
Volontà	19	+	0

Indicare il numero di Talenti del Famiglio selezionati: 1

Note

Compagno Animale

Livello 11

0	For	0	5
0	Cos	0	5
0	Des	0	5
6	Int	-2	3
0	Sag	0	5
6	Car	-2	3

CA	0
Tempra	0
Riflessi	0
Volontà	0

Taglia	Media
Velocità	0
Punti Ferita	0
Sanguinante	0
Impulsi	2
Valore	0

Acrobazia	5
Atletica	5
Furtività	5
Percezione	5
Tenacia	5

Attacco

Txc 0 Danni 1 d 0 + 0

Note

Qualità Speciali

Visione Crepuscolare

Famiglio

CA	26
Tempra	25
Riflessi	21
Volontà	19

Velocità 0

Benefici Costanti

Benefici Attivi

Note