NOME DEL PERSONAGGIO | AFFILIAZIONE

CLASSE E LIVELLO | RAZZA | ALLINEAMENTO | FEDE

TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI | PELLE

WORLD OF WARCRAFT
IL GIOCO DI RUOLO

	NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR	FORZA				
AGT	AGILITÀ				
STA	STAMINA				
INT	INTELLETTO				
SPI	SPIRITO				
CAR	CARISMA				

PF PUNTI FERITA — TOTALE | FERITE/PUNTI FERITA ATTUALI | DANNI NON LETALI

VELOCITÀ:

CA CLASSE ARMATURA = TOTALE | 10 + BONUS ARMATURA | BONUS SCUDO | MOD. AGI | MOD. TAGLIA | ARMATURA NATURALE | MOD. DEVIAZIONE | MOD. VARI

RIDUZIONE DEL DANNO

CONTATTO CLASSE ARMATURA

COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA

INIZIATIVA MODIFICATORE = TOTALE | MOD. AGI | + MOD. VARI

	TOTALE	= SALVEZZA BASE	+ MOD. CARATTERISTICA	+ MOD. MAGIA	+ MOD. VARI	+ MOD. TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (STAMINA)							
RIFLESSI (AGILITÀ)							
VOLONTÀ (SPIRITO)							

BONUS DI ATTACCO BASE

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

LOTTA MODIFICATORE = TOTALE | BONUS DI ATTACCO BASE | + MOD. FOR | + MOD. TAGLIA | + MOD. VARI

ATTACCO

BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO	GITTATA	TIPO

NOTE

MUNIZIONI

ATTACCO

BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO	GITTATA	TIPO

NOTE

MUNIZIONI

ATTACCO

BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO	GITTATA	TIPO

NOTE

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO DI CLASSE DI ROCCIATA

ALLENATA IN CLASSE?	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTER.	GRADI	MOD. VARI
☐	ACROBAZIA	AGT*		- ____	+ ____	+ ____
☐	ADDESTRARE ANIMALI	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	ARTIGIANATO• (_____)	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	ARTIGIANATO• (_____)	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	ARTIGIANATO• (_____)	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	ARTISTA DELLA FUGA•	AGT*		- ____	+ ____	+ ____
☐	ASCOLTARE•	SPI		- ____	+ ____	+ ____
☐	CAMUFFARE•	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	CAVALCARE•	AGT		- ____	+ ____	+ ____
☐	CERCARE•	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	CONCENTRAZIONE•	STA		- ____	+ ____	+ ____
☐	CONOSCENZE (_____)	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	CONOSCENZE (_____)	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	CONOSCENZE (_____)	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	CONOSCENZE (_____)	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	CONOSCENZE (_____)	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	DECIFRARE SCRITTURE	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	DIPLOMAZIA•	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	DISATTIVARE CONGEGNI	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	EQUILIBRIO•	AGT*		- ____	+ ____	+ ____
☐	FALSIFICARE•	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	GUARIRE•	SPI		- ____	+ ____	+ ____
☐	INTIMIDIRE•	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	INTRATTENERE• (_____)	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	INTRATTENERE• (_____)	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	INTRATTENERE• (_____)	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	NUOTARE•	FOR*		- ____	+ ____	+ ____
☐	OSSERVARE•	SPI		- ____	+ ____	+ ____
☐	PERCEPIRE INTENZIONI•	SPI		- ____	+ ____	+ ____
☐	PROFESSIONE (_____)	SPI		- ____	+ ____	+ ____
☐	PROFESSIONE (_____)	SPI		- ____	+ ____	+ ____
☐	RACCOGLIERE INFORAZIONI•	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	RAGGIRARE•	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	RAPIDITÀ DI MANO	AGT*		- ____	+ ____	+ ____
☐	SALTARE•	FOR*		- ____	+ ____	+ ____
☐	SAPIENZA MAGICA	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	SCALARE•	FOR*		- ____	+ ____	+ ____
☐	SCASSINARE SERRATURE	AGT		- ____	+ ____	+ ____
☐	SOPRAVVIVENZA•	SPI		- ____	+ ____	+ ____
☐	SOTTERFUGIO•	AGT*		- ____	+ ____	+ ____
☐	UTILIZZARE CORDE•	AGT		- ____	+ ____	+ ____
☐	UTILIZZARE CONGEGNI TECN.	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR		- ____	+ ____	+ ____
☐	VALUTARE•	INT		- ____	+ ____	+ ____
☐	_____	____		- ____	+ ____	+ ____
☐	_____	____		- ____	+ ____	+ ____

☐ Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è di classe per il personaggio.
• Denota una abilità che può essere utilizzata senza addestramento.
* Lo penalità di armatura alla prova, se presente, si applica (Doppia penalità per Nuotare).

WORLD OF WARCRAFT® IL GIOCO DI RUOLO © 2007 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale.

CAMPAGNA

ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO

TIPO	BONUS CA	AGT MAX	PENALITÀ ALLA PROVA

FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO

BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO

BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO

BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
			PESO TOTALE TRASPORTATO		

CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA (QUALSIASI AL CARICO MASSIMO)	SOLLEVARE DAL TERRENO (2X CARICO MASSIMO)	SPINGERE O TRASCINARE (5X CARICO MASSIMO)

DENARO

MONETE D'ORO	MONETE D'ARGENTO	MONETE DI RAME

TALENTI

PAG.

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

LINGUAGGI

LINGUAGGI INIZIALI + COMUNE + LINGUAGGI RAZZIALI + 1 PER PUNTO DI BONUS INT.

INCANTESIMI

DOMINI / SENTIERO ATTUALE

0°

1°

2°

3°

4°

5°

6°

7°

8°

9°

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD CD

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

%

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	SLOT INC. BONUS	INC. AL GIORNO	INC. SLOT USATI
	0	0		
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			

WORLD OF WARCRAFT® IL GIOCO DI RUOLO 2007 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. È PERMESSO FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA PER USO PERSONALE