

IDENTITÀ

Nome del personaggio: _____	Giocatore: _____
Stirpe: _____	Professione: _____
Livello: _____	Background / Descrizione: _____

ATTRIBUTI BASE

FOR	_____	DES	_____	COS	_____	INT	_____	SAG	_____	CAR	_____
Forza		Destrezza		Costituzione		Intelligenza		Saggezza		Carisma	

VALORI DERIVATI

Punti Ferita (PF)	_____ / _____	Valore di Difesa (VD)	_____
Iniziativa	_____	Movimento (DES × 2)	_____
Tempra / Fragilità / Immunità	_____	Note	_____

ABILITÀ / COMPETENZE

Abilità / Competenza	AB	Valore / Bonus	Abilità / Competenza	AB	Valore / Bonus
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

COMBATTIMENTO

Arma / Attacco	Tipo	Danno	Bonus / Note	Maestria
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

STIRPE E PROFESSIONE

Tratto razziale / capacità: _____	Difetto: _____
Privilegio di professione: _____	Usi / Note: _____

EQUIPAGGIAMENTO

Armi / Armature / Oggetti	Quantità / Note
_____	_____

NOTE

Promemoria SRGS: PF = COS · Iniziativa = DES · Movimento = DES × 2 · Senza armatura, VD = FOR. Le prove usano 1d10 + 10 contro il valore dell'abilità; il secondo d10 determina gli incrementi.