Lingue conosciu-

Note e varie

Abilità dei Ladri

Abilità	Valore Base	Bonus razza	Bonus Dexterity	Bonus magici	Altri Bonus	Totale
	%		%			%
	%		%			%
	%		%			%
	%		%			%
	%		%			%
	%		%			%
	%		%			%
	%		%			%
	%		%			%
	%		%			%

Abilità dei Chierici *(Scaccia 2D6 non-morti: # = minimo su 1D20, **T** = automatico, **D** = distrugge non-morti, **D*** = come D più T su altri 2D4 non-morti)*

Skeleton (o 1 HD)	Zombie	Ghoul (o 2 HD)	Shadow (o 3-4 HD)	Wight (o 5 HD)	Ghast	Wraith (o 6 HD)	Mummy (o 7 HD)	Spectre (o 8 HD)	Vampire (o 9 HD)	Ghost (o 10 HD)	Lich (o 11+ HD)	Special

Abilità varie *(Check con 1D20 minore o uguale al totale con eventuali malus per difficoltà)*

Strength bonus	Dexterity bonus	Constitution bonus	Intelligence bonus	Wisdom bonus	Charisma bonus

Abilità	Valore Base	Caratteristica influente	Bonus (S&P90-91)	Totale	Abilità	Valore Base	Caratteristica influente	Bonus (S&P90-91)	Totale

Generalità del Personaggio

Nome: | *Giocatore:*

Razza: | *Sesso:* | *Allineamento:* | *CP iniziali:*

Luogo di nascita: | *Abilità di razza, note e CP spesi:*

Età: | *Altezza/Peso:*

Udito: | *Vista:*

Classe ed Esperienza

Classe: | *Categoria:* | *Divinità:*

CP iniziali: | *CP residui:* | *Abilità di classe, note e CP spesi:*

LIVELLO (Max Liv.)

Bonus XP:

XP attuali:

XP livello succ.:

Caratteristiche del personaggio

Strength	*Weight Allowance*	*Attack Adjust./ Damage Adjust.*	*Maximum Press*	*Open Doors*	*Bend Bars & Lift Gates*
Dexterity	*Missile Adjust.*	*Pick Pockets / Open Locks*	*Reaction Adjust.*	*Defense Adjust.*	*Move Silently / Climb Walls*
Constitution	*System Shock*	*Poison Save Adj.*	*Hit Points Adjust. & SP Bonus*	*Resurrection Chance*	
Intelligence	*Max Spell Level*	*Max n° Spell/Lev.*	*Spell Immunity*	*CP/SP Bonus & Max Languages*	*Learning Spell*
Wisdom	*Bonus Spells*	*Spell Failure*	*Magic Defense Adjustment*	*Spell Immunity*	
Charisma	*Loyalty Base*	*Max Henchmen*	*Reaction Adjust.*		

Tiri Salvezza e Magic Res.

Paralysis, Poison, Death Magic	*Note e bonus*
Rod, Staff, Wand	*Note e bonus*
Petrification or Polymorph	*Note e bonus*
Breath Weapon	*Note e bonus*
Spell	*Note e bonus*
Magic Resistance	