




SCHEMA DEL PERSONAGGIO - NOME:	
Abilità	
Intelligenza	Scaltrezza
Furbizia	Lungimiranza
Memoria	Concentrazione
Logica	Destrezza
Forza	
Tecniche	

Aumentativi del Q						
Pluri valente	Scelte/decisioni	Tecnologia	Magia	Erbologia	Arma	
TF prossimità	TF distanza	TM prossimità	TM distanza	TL prossimità	TL distanza	Altri aumenti

Q di partenza:	CORPO di partenza:	Tipo personaggio	Declinazione
Q totale	CORPO totale		

	Determinazione qualifica protagonista per avventura successiva		
	Armi (Taglina: 1d4 - 1Q e CORPO)	Armatura (Cuoio: 1 CORPO)	
	Testa (elmo di cuoio)	Gambe (gambali di cuoio)	

Oggetti in possesso del protagonista			
Borsello:	Soldi in casa:	Oggetti in tasca:	Oggetti a tempo:

Oggetti in zaino (12pic = 1G o 2M)					

I tuoi incantesimi o ritrovati					

CODICI														
△	△	□	□	⊙	⊙	×	×	◆	◆	◇	◇	☞	☞	☆
☆	↵	↵	‡	‡	∞	∞	Π	Π	Σ	Σ	#	#	?	?

Di volta in volta, quando ti verrà indicato, cerchia il codice corrispondente.

Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:
Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:
Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:
Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:
Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:
Par. n.:	Par. n.:	Par. n.:	Par. n.: