

nome del personaggio \_\_\_\_\_ giocatore \_\_\_\_\_

dungeon master \_\_\_\_\_ campagna \_\_\_\_\_

razza \_\_\_\_\_ allineamento \_\_\_\_\_ livello (o equiv.) \_\_\_\_\_ divinità \_\_\_\_\_

taglia \_\_\_\_\_ età \_\_\_\_\_ genere \_\_\_\_\_ altezza \_\_\_\_\_ peso \_\_\_\_\_ occhi \_\_\_\_\_ capelli \_\_\_\_\_ carnagione \_\_\_\_\_

**LIVELLI**

CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	MOD. LIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RI/VO)

**ATTACCO BASE**

bonus \_\_\_\_\_

**MISCHIA**

bonus d'attacco \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
BONUS DI ATTACCO BASE    MODIF. DI FORZA    MODIF. DI TAGLIA    MODIF. VARIO

**DISTANZA**

bonus d'attacco \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
BONUS DI ATTACCO BASE    MODIF. DI DESTREZZA    MODIF. DI TAGLIA    MODIF. VARIO

**BMC**

bonus manovra comb. \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
BONUS DI ATTACCO BASE    MODIF. DI FORZA    MODIF. DI TAGLIA    \_\_\_\_\_

**DMC**

difesa manovra comb. \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + 10  
BONUS DI ATTACCO BASE    MODIF. DI FORZA    MODIF. DI DESTREZZA    MODIF. DI TAGLIA    modif. cond.

TIRI SALVEZZA

**TEMPRA** (costituzione) \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
BONUS BASE    MODIF. DI ABILITÀ    MODIF. MAGICO    MODIFICATORE VARIO    modif. condizionali

**RIFLESSI** (destrezza)

\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**VOLONTÀ** (saggezza)

\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

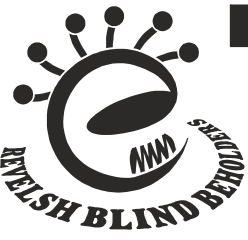
NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPOR.	MODIF. TEMPOR.
<b>FOR</b> forza					
<b>DES</b> destrezza					
<b>COS</b> costituzione					
<b>INT</b> intelligenza					
<b>SAG</b> saggezza					
<b>CAR</b> carisma					

**INIZIATIVA** modificatore \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
MODIF. DI DESTREZZA    MODIFICATORE VARIO

**ARMI E ATTACCHI**

NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA metri	TAGLIA	TIPO

MUNIZIONI \_\_\_\_\_



**CA** classe armatura

CONDIZIONI NORMALI	BONUS DI ARMATURA	BONUS DI SCUDO	MODIF. DI DESTREZZA	MODIF. DI TAGLIA	ARMATURA NATURALE	BONUS DI DEVIAZIONE	MODIF. VARIO
_____ = 10 + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____							
<b>A TOCCO</b> _____ = 10			✓	✓		✓	
<b>DI SORPRESA</b> _____ = 10	✓	✓		✓	✓	✓	

Il simbolo ✓ indica che il bonus è da sommare nelle condizioni considerate. Il simbolo  indica che il bonus è da sommare solo all'occasione o se espressamente indicato nelle Abilità Speciali del Personaggio

**PF** punti ferita

punti ferita	totali

PF extra da taglia \_\_\_\_\_

ferite/PF attuali \_\_\_\_\_

PF temporanei \_\_\_\_\_

danni non letali \_\_\_\_\_

**VELOCITÀ**

\_\_\_\_\_ m. \_\_\_\_\_ qu.  
VELOCITÀ BASE

\_\_\_\_\_ m. \_\_\_\_\_ qu.  
VELOCITÀ MODIFICATA

\_\_\_\_\_ m. \_\_\_\_\_ qu.  
VELOCITÀ EFFETTIVA (CON ARMATURA)

**NOTE**

**CARICO**

\_\_\_\_\_ kg.   
CARICO LEGGERO  
Des massima: NO    Penalità armat.: NO

\_\_\_\_\_ kg.   
CARICO MEDIO  
Des massima: +3    Penalità armat.: -3

\_\_\_\_\_ kg.   
CARICO PESANTE  
Des massima: +1    Penalità armat.: -6

SOLLEVARE SULLA TESTA car. pesante

SOLLEVARE DA TERRA car. pes. x2

SPINGERE/TRASCINARE car. pes. x5

CLASSE?	NOME DELL'ABILITÀ	CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	MOD. CAR.	BONUS CLASSE	GRADI	MODIFICATORI VARI	ABILITÀ			
								DES	CAR	INT	
<input type="checkbox"/>	ACROBAZIA							DES	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	ADDESTRARE ANIMALI*							CAR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO _____							INT	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO _____							INT	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	ARTISTA DELLA FUGA							DES	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE							CAR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE							DES	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE* _____							INT	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE* _____							INT	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DIPLOMAZIA							CAR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DISATTIVARE CONGEGNI*							DES	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	FURTIVITÀ							DES	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	GUARIRE							SAG	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	INTIMIDIRE							CAR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	INTRATTENERE _____							CAR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	INTRATTENERE _____							CAR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	INTUIZIONE							SAG	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	LINGUISTICA*							INT	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	NUOTARE							FOR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	PERCEZIONE							SAG	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE* _____							SAG	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE* _____							SAG	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	RAGGIARE							CAR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	RAPIDITÀ DI MANO*							DES	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	SAPIENZA MAGICA*							INT	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	SCALARE							FOR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	SOPRAVVIVENZA							SAG	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	UTILIZZARE CONGEGNI MAGICI*							CAR	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	VALUTARE							INT	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	VOLARE							DES	_____	_____	_____

modificatori condizionali \_\_\_\_\_

Le abilità marcate con \* sono usabili solo se il PG possiede almeno 1 grado

**OGGETTI DIFENSIVI E RESISTENZE**

NOME OGGETTO DIFENSIVO	BONUS E TIPO (EX: DEVIAZIONE, ...)	PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INC. ARCANI	BONUS DEX MASSIMO

BONUS MAX DESTREZZA	FALLIMENTO INC. ARCANI	PENALITÀ ARM. PROVA	RESISTENZA INCANTESIMI	PERCENTUALE OCCULTAMENTO	RESISTENZA AL DANNO

EQUIPAGGIAMENTO		PESO TOTALE [ ] kg	
OGGETTO (Q.TÀ SE DIVERSA DA I)	PESO (kg)	OGGETTO (Q.TÀ SE DIVERSA DA I)	PESO (kg)

### MONETE, GEMME E GIOIELLI

	m. rame		gemme e gioielli (tra parentesi il valore in MO)
	m. argento		
	m. oro		
	m. platino		

1 moneta di platino (MP) = 10 monete d'oro (MO) = 100 monete d'argento (MA) = 1000 monete di rame (MR)  
 50 monete = 1Kg

### LINGUAGGI


Linguaggi iniziali: Comune, linguaggi Razziali + 1 linguaggio per ogni punto di bonus di Intelligenza

### PUNTI ESPERIENZA

CLASSE FAVORITA [ ]

[ ]	[ ]
-----	-----

ATTUALI

NECESSARI PER IL LIVELLO SUCCESSIVO

DA USARE DERIVA DA	TALENTI E ABILITÀ SPECIALI	NOME
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

La casella "da usare" è da crocettare se il giocatore si deve ricordare in ogni momento di usare il Talento o l'Abilità Speciale (Ex: Maestria nel combattimento, Attacco poderoso, Incalzare). In caso contrario il Talento o l'Abilità è già conteggiata in qualche altro spazio della scheda (Ex: Arma focalizzata, Sensi acuti, Robustezza). Nello spazio "deriva da..." bisogna indicare per quale motivo il personaggio possiede l'abilità: T= Talento; C= Abilità speciale di Classe (indicare quale tra parentesi nel nome); R= Abilità Razziale; A= Altro

### SFERE DI MAGIA E DOTI

CLASSE	ABILITÀ CHIAVE	MODIF. (CAM)	LIV. INCANT.	DOTI TOTALI
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
MSB (Bonus di magia)	[ ]	= [ ]	LIVELLO INCANTORE	+ [ ]
MSD (Difesa magica)	[ ]	= [ ]	+	+ [ ]
SUPERARE R.I.	[ ]	= [ ]	+ CAM	+ [ ]
CONCENTRAZIONE	[ ]	= [ ]	+ [ ]	+ [ ]
CD (Classe Difficoltà)	[ ]	= [ ] /2	+ [ ]	+10 + [ ]

TOTALI = Liv. INC + CAM	[ ]	ATTUALI	PM punti magia
-------------------------	-----	---------	-------------------

[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		
[ ]		
○		