Scheda del Personaggio T-6.1

Punti Esperienza: | Livello:

Nome del Personaggio: _____
Giocatore: _____
Campagna (GM): _____

Razza: _____
Professione: _____
Pacchetti d'Addestramento: _____
_____
Reame di Potere: _____

Tipo d'Armatura: _____
Penalità Peso: _____
Movimento di Base: _____
Penalità alle MM: _____
Penalità al Tiro: _____

Bonus Riflessi (3x Rf): _____
Penalità Rf Armatura: _____
Bonus Scudo: _____
Magia (Inc., Oggetti): _____
Speciale: _____
Totale BD Normale: _____

Car.	Temp.	Pot.	Bonus Base	Bonus Razza	Bonus Speciale	Bonus Totale
Agilità						
Costituzione						
Memoria						
Ragionamento						
Autodisciplina						
Empatia						
Intuizione						
Presenza						
Riflessi						
Forza						

Tiri Resistenza

Tipo	Bonus Razza	Bonus Car.	Bonus Tot.
Flusso		(3xIn)	
Essenza		(3xEm)	
Mentalismo		(3xPr)	
Veleno/Mal.		(3xCo)	
Paura		(3xAd)	
		(3xIn)	
		( )	
		( )	
		( )	

Caratteristiche Razziali

Perdita anima in _____ round.
Moltiplicatore recupero: x _____
Progressione Punti Ferita:
_____
Progressione Punti Potere:
_____

Tratti Caratteriali

Aspetto Fisico: _____
Comportamento: _____
Età Apparente: ___ Età Attuale: ___
Sesso: _____ Pelle: _____
Altezza: _____ Peso: _____
Capelli: _____ Occhi: _____
Personalità: _____
_____
Motivazioni: _____
_____
Allineamento: _____

Informazioni di Background

Nazionalità: _____
Città/Villaggio Natio: _____
Divinità: _____
Patrono/Signore: _____
Genitori: _____
Sposa: _____
Figli: _____
Altro: _____
_____
_____
_____

Abilità Usate di Frequente

Abilità	Gradi	Bonus	Abilità	Gradi	Bonus

Attacchi Usati di Frequente

Attacco / Arma	Gradi	Bonus	Fumble	Modifiche dovute al Raggio

Equipaggiamento Usato di Frequente

Oggetto	Luogo	Peso	Descrizione

PFe (Massimi): _____

Recupero: 1 ogni 3 ore (attivo)
_____ (Co Bonus : 2)
ogni ora (a riposo)
_____ (Co Bonus x 2) ogni 3 ore (dormendo)
Massimo = Bonus Sviluppo Punti Ferita

Informazioni Varie

PP (Massimi): _____

Recupero: 1 ogni 3 ore (attivo)
_____ (Car. Reame Bon. : 2)
ogni ora (a riposo)
_____ (Car. Reame Bon. x 2)
ogni 3 ore (dormendo)
Massimo = Bonus Sviluppo Punti Ferita

Scheda del Personaggio: Classi d'Abilità T-6.2

Nome del Personaggio: _____

Classe d'abilità	Car. Applicabili	Costo Sviluppo	# di Gradi	Nuovi Gradi	Bonus Grado	Bonus Car.	Bonus Prof.	Bonus Spec.	Bonus Spec.	Bonus Tot.
Abilità Artigianali	Ag/Me/Ad		-	*	0					
Armatura • Leggera	Ag/Fo/Ag			❑❑❑						
Armatura • Media	Fo/Ag/Fo			❑❑❑						
Armatura • Pesante	Fo/Ag/Fo			❑❑❑						
Armi •										
A 2 Mani	Fo/Ag/Fo			❑❑❑						
Ad Asta	Fo/Ag/Fo			❑❑❑						
Da Assedio	In/Ag/Ra			❑❑❑						
Da Impatto a 1 Mano	Fo/Ag/Fo			❑❑❑						
Da Lancio	Ag/Fo/Ag			❑❑❑						
Da Taglio a 1 Mano	Fo/Ag/Fo			❑❑❑						
Da Tiro	Ag/Fo/Ag			❑❑❑						
Arti Marziali Offensive	Fo/Ag/Fo			❑❑❑						
Artistiche • Attive	Pr/Em/Ag			❑❑❑						
Artistiche • Passive	Em/In/Pr			❑❑❑						
Atletica • Forza Fisica	Fo/Co/Ag			❑❑❑						
Atletica • Ginnica	Ag/Rf/Ag			❑❑❑						
Atletica • Resistenza Fisica	Co/Ag/Fo			❑❑❑						
Autocontrollo	Ad/Pr/Ad			❑❑❑						
Comunicazione	Ra/Me/Em			❑❑❑						
Conoscenze • Generiche	Me/Ra/Me			❑❑❑						
Conoscenze • Magiche	Me/Ra/Me			❑❑❑						
Conoscenze • Oscure	Me/Ra/Me			❑❑❑						
Conoscenze • Tecniche	Me/Ra/Me			❑❑❑						
Incantesimi •										
Proprio Reame • Aperte			-	‡	0					
Proprio Reame • Base			-	‡	0					
Proprio Reame • Chiuse			-	‡	0					
Incantesimi Diretti	Ag/Ad/Ag			❑❑❑						
Influenza	Pr/Em/In			❑❑❑						
Manovre di Combattimento	Ag/Rf/Ad		-	*						
Natura • Ambiente	Ad/In/Me			❑❑❑						
Natura • Animali	Em/Ag/Em			❑❑❑						
Percezione • Cercare	In/Ra/Ad			❑❑❑						
Percezione • Passiva	In/Ad/In		-	‡	0					
Percezione • Sensoriale	In/Ad/In			❑❑❑						
Scienze • Avanzate	Ra/Me/Ra			❑❑❑						
Scienze • Base	Ra/Me/Ra			❑❑❑						
Sensibilità Magica	Em/In/Pr			❑❑❑						
Sotterfugio • Attacchi	Ag/Ad/In			❑❑❑						
Sotterfugio • Furtività	Ag/Ad/In			❑❑❑						
Sotterfugio • Meccaniche	In/Ag/Ra			❑❑❑						
Sviluppo Fisico	Co/Ad/Co		-	†	0			+10		
Sviluppo Punti Potere				❑❑❑						
Tecniche/Commerciali •										
Generiche	Ra/Me/Ad			❑❑❑						
Professionali	Ra/Me/In		-	*	0					
Specialistiche	Me/In/Ra		-	*	0					
Urbane	In/Pr/Ra			❑❑❑						
				❑❑❑						
				❑❑❑						
				❑❑❑						
				❑❑❑						
				❑❑❑						
				❑❑❑						

Progressione del Bonus del Grado - **Nessun simbolo**: progressione Standard ("-15•2•1•0,5•0" per la Classe, "-15•3•2•1•0,5" per l'Abilità - †: vedi Tabella T-1.1 - *: **Progressione Combinata** ("0•0•0•0•0" per la Classe, "-15•5•3•1,5•0,5" per l'Abilità" - ‡: "0•0•0•0•0" per la Classe, "0•1•1•0,5•0" per l'Abilità"

Scheda del Personaggio: Abilità T-6.3

Nome del Personaggio: ______________________________

		Nuovi	Bonus					
Abilità	# Gradi	Gradi	Grado	Cat.	Ogg.	Spec.	Spec.	Tot.
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						
		❑❑❑						

Scheda del Personaggio: Equipaggiamento T-6.4

Nome del Personaggio: _____

Equipaggiamento e Oggetti

Oggetto (Descrizione)	Posizione	Peso

Scheda del Personaggio: Equipaggiamento T-6.5

Nome del Personaggio: _____

Manovre

Difficoltà	Nessuno	Qualche Rischio	Pericolo	Pericolo Estremo	Sconfitto	Sconosciuto
	---------- Grado di Pericolo ----------					
Facile						
Leggera						
Media						
Difficile						
Ver. Difficile						
Estr. Difficile						
Follia Pura						
Assurda						

PE per le Manovre

1. Segna solo il numero di quante manovre per tipo sono state eseguite (es. 3 Facili in grado di Pericolo: Pericolo).
2. Il Grado di Pericolo si riferisce alla situazione in cui la manovra è stata eseguita (non dal pericolo in sé della manovra). I gradi sono: il Personaggio non è in pericolo (Nessuno), il Personaggio corre qualche rischio (Qualche Rischio), il Personaggio è in situazione pericolosa (Pericolo), il Personaggio è in Estremo Pericolo (Perciolo Estremo), il Personaggio ha sconfitto l'avversario come diretta conseguenza della sua manovra (Sconfitto). Utilizza la colonna Sconosciuto se il grado di pericolo viene nascosto dal GM.

Incantesimi

Livello	Nessuno	Qualche Rischio	Pericolo	Pericolo Estremo	Sconfitto	Sconosciuto
	---------- Grado di Pericolo ----------					
1° Livello						
2° Livello						
3° Livello						
4° Livello						
5° Livello						
6° Livello						
7° Livello						
8° Livello						
9° Livello						
10° Livello						
Altri Livelli						

PE per gli Incantesimi

1. Segna quanti incantesimi per livello sono stati lanciati. Utilizza "Altri Livelli" se l'incantesimo non rientra nei livelli riportati.
2. Il Grado di Pericolo si riferisce alla situazione in cui la manovra è stata eseguita (non dal pericolo in sé della manovra). I gradi sono: il Personaggio non è in pericolo (Nessuno), il Personaggio corre qualche rischio (Qualche Rischio), il Personaggio è in situazione pericolosa (Pericolo), il Personaggio è in Estremo Pericolo (Perciolo Estremo), il Personaggio ha sconfitto l'avversario come diretta conseguenza del suo incantesimo (Sconfitto). Utilizza la colonna Sconosciuto se il grado di pericolo viene nascosto dal GM.

Combattimento: Punti Ferita

1° Incontro		2° Incontro		3° Incontro		4° Incontro	
Fatti	Subiti	Fatti	Subiti	Fatti	Subiti	Fatti	Subiti
PG KO ❑		PG KO ❑		PG KO ❑		PG KO ❑	
Nemico KO ❑		Nemico KO ❑		Nemico KO ❑		Nemico KO ❑	

PE per il Combattimento

1. Tieni traccia di quanti Punti Ferita infliggi e di quanti ne subisci per ogni combattimento.
2. Se sei hai perso i sensi o sei morto, contrassegna la casella PG KO. Se il nemico è stato ucciso o ha perso conoscenza, contrassegna la casella Nemico KO.

Combattimento: Critici

Gravità	Norm.	Morto	Incosciente	KO	Stordito	Solo	Grande	Enorme
	---------- Condizione ----------							
A								
B								
C								
D								
E								

3. Tieni traccia del numero dei critici che infliggi ai nemici. Il nemico può essere in condizione Normale (Norm), oppure privo di conoscenza (Incosciente), oppure a terra (KO), oppure è stordito (Stordito), o il PG sta combattendo da solo contro il nemico (Solo), oppure l'avversario subisce critici come creatura Grande o Enorme.

Viaggio (In Km)

Normale:

Pericoloso:

Est. Pericoloso

PE per il Viaggio

1. Normale indica il viaggio in aree ben conosciute. Pericoloso indica un viaggio in aree sconosciute. Estremamente Pericoloso indica un viaggio in aree apertamente ostili.

Idee e Altre cose Interessanti