

NOME DEL PERSONAGGIO

RAZZA CLASSE / LVL ALLINEAMENTO

TAGLIA SESSO ETA' ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI CARNAGIONE

SEGNI PARTICOLARI



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE CAMPAGNA

STATISTICHE

Table for character statistics: FOR, DES, COS, INT, SAG, CAR. Columns include VALORE, mod, TEMPORANEO (VALORE, mod), and CONDIZIONE.

PUNTI FERITA

Wound points section including icons for Total, Temporary, and Actual points, and boxes for Resistences (Danni non-letali, Riduzione danno, Incantesimi).

CLASSE ARMATURA

Armor class section with a shield icon, boxes for Tipo Armatura, Tipo Scudo, Malus alla prova di armatura, Bonus max. destrezza, and various armor types (ARM, SCU, NAT, TAG, DEV, ALTRO, DES, TEMPORANEO).

ESPERIENZA E RIEPILOGO CLASSE

Experience and class recap table with columns for PUNTI ESPERIENZA, PEN., LVL, LIVELLO SUCCESSIVO, CLASSE, C P, DADO VITA, lvl, PUNTI FERITA, and PUNTI ABILITA' / lvl.

TIRI SALVEZZA

Saving throws section with three progress bars for TEMPR (BASE, COS, MAGIA, ALTRO, TEMPORANEO), RIFLESSI (BASE, DES, MAGIA, ALTRO, TEMPORANEO), and VOLONTA' (BASE, SAG, MAGIA, ALTRO, TEMPORANEO).

EQUIPAGGIAMENTO

Equipment table with columns for OGGETTO, I/T/D, and PESO. Includes a legend: I = indossato | T = trasportato | D = depositato.

BONUS DI ATTACCO

Attack bonus section with a tree diagram for Lotta, Mischia, and Distanza, and boxes for Taglia, For, Des, and Arma Accurata.

INIZIATIVA

Initiative section with a winged icon and boxes for Talento, Totale, Des, Magia, Altro, and Temporaneo.

ARMI

Weapons section with four rows for ARMA, GITTATA, ATTACCO COMPLETO, TEMP., DANNO, CRITICO, TIPO, and Munizioni.

LINGUE

Costo	Lingua	Alfabeto	Costo	Lingua	Alfabeto

TRATTI RAZZIALI

VELOCITA'
BASE

TALENTI

COMPETENZE ARMI E ARMATURE

Tutte le armi semplici	<input type="radio"/>	Armature leggere	<input type="radio"/>
Tutte le armi da guerra	<input type="radio"/>	Armature medie	<input type="radio"/>
_____		Armature pesanti	<input type="radio"/>
_____		Scudi (leggeri e pesanti)	<input type="radio"/>
_____		Scudi (torre)	<input type="radio"/>

OGGETTI PREZIOSI

GEMME E GIOIELLI	MONETE
_____	MR
_____	MA
_____	MO
_____	MP

CARICO

	Peso trasportabile	DES Max	Pen	Velocità	Corsa
LEGGERO		/	No		
MEDIO		+3	-3		
PESANTE		+1	-6		

Nota: si applica solo la penalità peggiore fra armatura e ingombro

Sollevare sopra Testa carico max Sollevare da Terreno carico max x2 Spingere o Trascinare carico max x5

ABILITA'

ADD PUNTI ABILITA' SPESI / TOT STAT GRD VARI

— Acrobazia	DES			
— <i>Saltare</i>				
— Addestrare Animali	CAR			
— Artigianato (_____)	INT			
— Artigianato (_____)	INT			
— Artigianato (_____)	INT			
— Artigianato (_____)	INT			
— Artista della Fuga	DES			
— <i>Utilizzare Corde [sfuggendo da una corda]</i>				
— Ascoltare	SAG			
— Camuffare	CAR			
— <i>Raggiare [interazione attiva con l'avversario]</i>				
— Cavalcare	DES			
— <i>Addestrare Animali</i>				
— Cercare	INT			
— <i>Conoscenze (architettura e ingegneria) [porte nascoste]</i>				
— Concentrazione	COS			
— Conoscenze (arcane)	INT			
— Conoscenze (architettura e ingegneria)	INT			
— Conoscenze (dungeon)	INT			
— Conoscenze (geografia)	INT			
— Conoscenze (locali)	INT			
— Conoscenze (natura)	INT			
— <i>Sopravvivenza</i>				
— Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT			
— Conoscenze (piani)	INT			
— Conoscenze (religioni)	INT			
— Conoscenze (storia)	INT			
— Conoscenze (_____)	INT			
— Conoscenze (_____)	INT			
— Decifrare Scritture	INT			
— Diplomazia	CAR			
— <i>Conoscenze (nobiltà e regalità) / Percepire Intenzioni / Raggiare</i>				
— Disattivare Congegni	INT			
— Equilibrio	DES			
— <i>Acrobazia</i>				
— Falsificare	INT			
— Guarire	SAG			
— Intimidire	CAR			
— <i>Raggiare</i>				
— Intrattenere (_____)	CAR			
— Intrattenere (_____)	CAR			
— Muoversi Silenziosamente	DES			
— Nascondersi	DES			
— Nuotare x2	FOR			
— Osservare	SAG			
— Percepire Intenzioni	SAG			
— Professione (_____)	SAG			
— Professione (_____)	SAG			
— Professione (_____)	SAG			
— Professione (_____)	SAG			
— Raccogliere Informazioni	CAR			
— <i>Conoscenze (locali)</i>				
— Raggiare	CAR			
— Rapidità di Mano	DES			
— <i>Raggiare</i>				
— Saltare	FOR			
— <i>Acrobazia</i>				
— Sapienza Magica	INT			
— <i>Conoscenze (arcane) / Utilizzo Oggetti Magici [pergamene]</i>				
— Scalare	FOR			
— <i>Utilizzare Corde [usando una corda]</i>				
— Scassinare Serrature	DES			
— Sopravvivenza	SAG			
— <i>Cercare [Seguire Tracce] / Conoscenze (vedi nota)(1)</i>				
— Utilizzare Corde	DES			
— <i>Artista della Fuga [legando qualcuno]</i>				
— Utilizzare Oggetti Magici	CAR			
— <i>Decifrare Scritture [pergamene] / Sapienza Magica [pergamene]</i>				
— Valutare	INT			
— <i>Artigianato [specifico]</i>				
—				
—				
—				

(1) Conoscenze (dungeon) [sottoterra] / Con. (geografia) [superficie, pericoli naturali] / Con. (piani) [altri piani]

GRADO MAX ABILITA' PROPRIA CLASSE = LVL PG+3 | CLASSE INCROCIATA = (LVL PG+3) /2

Richiede addestramento Applicare penalità armatura o ingombro **1** Abilità della Classe 1
Sinergia: 5+ gradi nelle abilità sotto elencate conferiscono bonus di +2 [a volte situazionale]