

INFORMAZIONI PERSONALI

Personaggio _____ Giocatore _____
 Classe _____ Livello _____
 Razza _____ Allineamento _____
 Divinità patrona/Religione _____
 Origine e Data di Nascita _____
 Nazionalità _____ Residenza _____



SCHEDA DEL PERSONAGGIO BY ZNICK85

CARATTERISTICHE

	VALORE MODIF.	VALORE MODIF. TEMP.	MODIFICATORE DI CONDIZIONE
FOR			
DES			
COS			
INT			
SAG			
CAR			

PUNTI FERITA

PUNTI FERITA
 MAX ATTUALI
 RIDUZIONE DEL DANNO

 PUNTI FERITA DEL LIVELLO
 (SENZA BONUS COSTITUZIONE O ALTRO)

ESPERIENZA

ESPERIENZA TOTALE

PUNTI ESP. PER LIVELLO SUCCES.

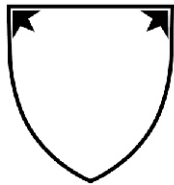
TIRI SALVEZZA

	TOTALE	BASE	ABILITA'	MAGIA	ALTRO	ALTRO
Tempra			COS			
Riflessi			DES			
Volontà			SAG			

INIZIATIVA & VELOCITA'

DES TALENTI MAGIA ALTRO
 INIZIATIVA TOTALE
 VELOCITA' BASE VELOCITA' MODIFICATA

CLASSE ARMATURA



=10 +

ARMAT.	SCUDO	DES	TAGLIA	NATUR.	DEVIAS.	ALTRO	TEMP.

CA COLTO ALLA SPROVVISTA (PERDITA DEL BONUS DI DES)

CA ATTACCHI DI CONTATTO (PERDITA BONUS ARMAT. SCUDO E NATURA)

% FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI
 PENALITA' ALLA PROVA DI ARMATURA

BONUS MASSIMO DESTREZZA

BONUS ATTACCO BASE

		ATTACCO MULTIPLO				BONUS CLASSE				MODIFICATORI				ALTRI MODIFICATORI			
	TOTALE	2°	3°	4°	5°	1	2	3	4	ABILITA'	TAGLIA	ALTRO	ALTRO				
MISCHIA		- 5	-10	-15	-20					FOR							
DISTANZA		- 5	-10	-15	-20					DES							
LOTTA		- 5	-10	-15	-20					FOR							
SENZ'ARMI MONACO		- 3	- 6	- 9	-12					FOR							

ARMI

ARMA	BON.ATT.	DANNI	CRITICO	GITTATA	TIPO	TAGLIA	NOTE E PROIETTILI

LISTA DELLE ABILITA' GRADO MASSIMO /
(CLASSE/CLASSE INCROCIATA)

Abilità	TOTALE CARATT. GRADO	VARIE
☐ Acrobazia/		Des
☐ Addestrare animali		Car
☐ Artigianato (_____)		Int
☐ Artigianato (_____)		Int
☐ Artigianato (_____)		Int
☐ Artigianato (_____)		Int
☐ Artista della Fuga /		Des
☐ Ascoltare /		Sag
☐ Camuffare		Car
☐ Cavalcare /		Des
☐ Cercare		Int
☐ Concentrazione /		Cos
☐ Conoscenze (arcane)		Int
☐ Conoscenze (archit. e ingegn.)		Int
☐ Conoscenze (dungeon)		Int
☐ Conoscenze (geografia)		int
☐ Conoscenze (locale)		Int
☐ Conoscenze (natura)		Int
☐ Conoscenze (nobiltà e regalità)		Int
☐ Conoscenze (piani)		Int
☐ Conoscenze (religioni)		Int
☐ Conoscenze (storia)		Int
☐ Conoscenze (_____)		Int
☐ Conoscenze (_____)		Int
☐ Decifrare Scritture		Int
☐ Diplomazia		Car
☐ Disattivare Congegni		Int
☐ Equilibrio /		Des
☐ Falsificare(per altro lettore)		Int
☐ Guarire /		Sag
☐ Intimidire		Car
☐ Intrattenere (_____)		Car
☐ Intrattenere (_____)		Car
☐ Intrattenere (_____)		Car
☐ Intrattenere (_____)		Car
☐ Intrattenere (_____)		Car
☐ Intrattenere (_____)		Car
☐ Muoversi silenziosamente /		Des
☐ Nascondersi /		Des
☐ Nuotare X2		For
☐ Osservare/(per altra opportunità)		Sag
☐ Percepire intenzioni (per diversa persona)		Sag
☐ Professione (_____)		Sag
☐ Professione (_____)		Sag
☐ Professione (_____)		Sag
☐ Professione (_____)		Sag
☐ Professione (_____)		Sag
☐ Raccogliere informazioni		Car
☐ Raggirare/(in combattimento)		Car
☐ Rapidità di mano		Des
☐ Saltare/		For
☐ Sapienza Magica /		Int
☐ Scalare/		For
☐ Scassinare Serrature		Des
☐ Sopravvivenza		Sag
☐ Utilizzare Corde		Des
☐ Utilizzare Oggetti Magici /		Car
☐ Valutare		Int
☐ _____		_____
☐ _____		_____
☐ _____		_____
☐ _____		_____

**MASSIMO GRADO ABILITA': DELLA PROPRIA CLASSE, LIVELLO PG+3
DI CLASSE INCROCIATA (LIV. PG+3)/2**

LEGGENDA:  Abilità che richiede addestramento;  Abilità di classe;
 E' possibile usarle più volte consecutivamente;
 Può essere utile anche in combattimento;  Si applica la penalità per armatura.

TALENTI

[illegible]

ABILITÀ CON ARMI E ARMATURE

[illegible]

EQUIPAGGIAMENTO				
INDOSSATO		PESO	TRASPORTATO	PESO
TESTA				
OCCHI				
MANTELLO				
AMULETO				
VESTE				
BRACCIALI				
GUANTI				
ANELLI				
CINTURA				
STIVALI				
ARMATURA				
SCUDO				
IN MANO				
PRONTO:				
			TOTALE	

MOVIMENTO					CARICO					
Velocità di base: _____ Volare _____(_____) Altro Movimento: _____					CAPACITA' DI TRASPORTO (in Kg)					
MOVIMENTO					LEGGERO	da 0 a	MAX MONUS DES	PENALITA' ALLA PROVA D'ARMATURA	CORSA	VELOCITA' MODIFICATA
TATTICO (metri/round)					LOCALE (X10) (metri/minuto)	ORA (Km/ora)	GIORNO (Km/8 ore)			
CAMMINARE										
VELOCI (x2)										
CORRERE (X3)										
CORRERE (X4)										
					MEDIO		+3	-3	X4	
					PESANTE		+1	-6	X3	
					PENALITA' PER ARMATURA E SCUDO (le penalità non si sommano, si una la peggiore)					
					SOLLEVARE SOPRA LA TESTA (carico massimo)		SOLLEVARE DAL TERRENO (carico massimo x2)		SPINGERE O TRASCINARE (carico massimo x5)	

CONTANTI			LINGUE
MONETE DI PLATINO			
MONETE D'ORO			
MONETE D'ARGENTO			
MONETE DI RAME			
DENARO PRESTATO DEPOSITATO O RICEVUTO			
DOVE	QUANDO	QUANTO	

[illegible]

DESCRIZIONE PERSONAGGIO

NOME PERSONAGGIO		ETA'	SESSO
DESCRIZIONE		DATA DI NASCITA	TAGLIA
		ALTEZZA	PESO
		CAPELLI	OCCHI
		PELLE	
PERSONALITA'		IMMAGINE	
CONTATTI/AMICI			
NEMICI			

BACKGROUND & NOTE

[illegible]

MAGIE

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS	INCANTESIMI CONOSCIUTI
	0			
	1°			
	2°			
	3°			
	4°			
	5°			
	6°			
	7°			
	8°			
	9°			

— MODIFICATORI —

ABILITA' ALTRO

= 10 +

SCACCIARE I NON MORTI

Prova = 1d20 + MODIF. CAR

RISULTATO MAX DV

Fino a 0	Liv. Chr. -4
1 - 3	Liv. Chr. -3
4 - 6	Liv. Chr. -2
7 - 9	Liv. Chr. -1
10 - 12	Liv Chierico
13 - 15	Liv. Chr. +1
16 - 18	Liv. Chr. +2
19 - 21	Liv. Chr. +3
22+	Liv. Chr. +4

Dadi Vita

Influenzati

LIV. MOD.CAR
2d6 + +

Tentativi

Giornalieri

TOTALE MOD.CAR TALENTO
 = 3 + +

NOTE:

DIVINITA' E DOMINI

DIVINITA'

DOMINIO

POTERI

DOMINIO

POTERI

SEGUACI/COMPAGNI ANIMALI/FAMIGLI

Nome: _____ Razza: _____ Al: _____

CARATTERISTICHE ABILITA' TALENTI

FOR			_____	-	_____
DES			_____	-	_____
COS			_____	-	_____
INT			_____	-	_____
SAG			_____	-	_____
CAR			_____	-	_____

COMBATTIMENTO

DV: _____ Punti Fer.: _____ Attuali: _____

Iniziativa: _____ Veloc: _____ Att.Base/Lotta: _____/_____

CA: _____ Contatto: _____ Alla Sprovv: _____ F/Port: _____/_____

ATTACCHI

TIRI SALV.

_____	/ / / / (_____)	Tem: _____
_____	/ / / / (_____)	Rif: _____
_____	/ / / / (_____)	Vol: _____
_____	/ / / / (_____)	

RI: _____

ATTACCHI SPECIALI

QUALITA' SPECIALI

_____	_____
_____	_____

NOTE/EQUIPAGGIAMENTO

_____	_____
_____	_____

SEGUACI/COMPAGNI ANIMALI/FAMIGLI

Nome: _____ Razza: _____ Al: _____

CARATTERISTICHE ABILITA' TALENTI

FOR			_____	-	_____
DES			_____	-	_____
COS			_____	-	_____
INT			_____	-	_____
SAG			_____	-	_____
CAR			_____	-	_____

COMBATTIMENTO

DV: _____ Punti Fer.: _____ Attuali: _____

Iniziativa: _____ Veloc: _____ Att.Base/Lotta: _____/_____

CA: _____ Contatto: _____ Alla Sprovv: _____ F/Port: _____/_____

ATTACCHI

TIRI SALV.

_____	/ / / / (_____)	Tem: _____
_____	/ / / / (_____)	Rif: _____
_____	/ / / / (_____)	Vol: _____
_____	/ / / / (_____)	

RI: _____

ATTACCHI SPECIALI

QUALITA' SPECIALI

_____	_____
_____	_____

NOTE/EQUIPAGGIAMENTO

_____	_____
_____	_____