

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

CLASSE E LIVELLO

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ



## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI PELLE

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO	MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO
<b>FOR</b> FORZA				
<b>DES</b> DESTREZZA				
<b>COS</b> COSTITUZIONE				
<b>INT</b> INTELLIGENZA				
<b>SAG</b> SAGGEZZA				
<b>CAR</b> CARISMA				

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
<b>TEMPRA</b> (COSTITUZIONE)							
<b>RIFLESSI</b> (DESTREZZA)							
<b>VOLENTÀ</b> (SAGGEZZA)							

<b>RESISTENZE</b>						
-------------------	--	--	--	--	--	--

<b>BONUS DI ATTACCO BASE</b>		<b>RESISTENZA AGLI INCANTESIMI</b>	
------------------------------	--	------------------------------------	--

<b>LOTTA</b> MODIFICATORE						
<b>TOTALE</b>		<b>BONUS DI ATTACCO BASE</b>		<b>MOD FOR</b>	<b>MOD TAGLIA</b>	<b>MOD VARI</b>

ARMA	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
<b>GITTATA</b>	<b>TIPO</b>	<b>NOTE (taglia, capacità magiche, ecc...)</b>	

MUNIZIONI

ARMA	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
<b>GITTATA</b>	<b>TIPO</b>	<b>NOTE (taglia, capacità magiche, ecc...)</b>	

MUNIZIONI

ARMA	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
<b>GITTATA</b>	<b>TIPO</b>	<b>NOTE (taglia, capacità magiche, ecc...)</b>	

MUNIZIONI

ARMA	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
<b>GITTATA</b>	<b>TIPO</b>	<b>NOTE (taglia, capacità magiche, ecc...)</b>	

MUNIZIONI

ARMA	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
<b>GITTATA</b>	<b>TIPO</b>	<b>NOTE (taglia, capacità magiche, ecc...)</b>	

MUNIZIONI

TOTALE FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI

<b>PF</b> PUNTI FERITA		
---------------------------	--	--

<b>CA</b> CLASSE ARMATURA		
------------------------------	--	--

TOTALE

<b>CONTATTO</b> NO ARMAT. SCUDO E NAT.		<b>COLTO ALLA SPROVVISTA</b> NO DESTREZZA	
---	--	--	--

<b>INIZIATIVA</b> MODIFICATORE		
-----------------------------------	--	--

TOTALE

DANNI NON LETALI

--

VELOCITÀ

--

CON ARMATURA

RIDUZIONE DEL DANNO

--

ABILITÀ (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)

GRADO MASSIMO

/

NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI
--------------	------------------	-------------	---------------	-------	----------

<input type="checkbox"/> ACROBAZIA	[SALTARE]	DES*			
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR				
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO		INT			
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO		INT			
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO		INT			
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA	[AGILITÀ]	DES*			
<input type="checkbox"/> ASCOLTARE	[SENSI ACUTI]	SAG			
<input type="checkbox"/> CAMUFFARE	[RAGGIARE]	CAR			
<input type="checkbox"/> CAVALCARE	[ADDESTRARE ANIMALI]	DES			
<input type="checkbox"/> CERCARE		INT			
<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE	[INC. IN COMB.]	COS			
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE		INT			
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE		INT			
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE		INT			
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE		INT			
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE		INT			
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE		INT			
<input type="checkbox"/> DIPLOMAZIA	[RAGGIARE, PERCEP. INTENZ.]	CAR			
<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI		INT			
<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO	[ACROBAZIA]	DES*			
<input type="checkbox"/> FALSIFICARE		INT			
<input type="checkbox"/> GUARIRE	[PROFESSIONE ERBORISTA]	SAG			
<input type="checkbox"/> INTIMIDIRE	[RAGGIARE]	CAR			
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE		CAR			
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE		CAR			
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE		CAR			
<input type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE		DES*			
<input type="checkbox"/> NASCONDERSI		DES*			
<input type="checkbox"/> NUOTARE	[ATLETICO, RESISTENZA FISICA]	FOR*			
<input type="checkbox"/> OSSERVARE	[SENSI ACUTI]	SAG			
<input type="checkbox"/> PERCEPIRE INTENZIONI		SAG			
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE		SAG			
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE		SAG			
<input type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI		CAR			
<input type="checkbox"/> RAGGIARE		CAR			
<input type="checkbox"/> RAPIDITÀ DI MANO	[RAGGIARE]	DES*			
<input type="checkbox"/> SALTARE	[ACROBAZIA, TALENTO CORRERE]	FOR*			
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	[UTIL. OGG. MAGICI]	INT			
<input type="checkbox"/> SCALARE	[UTILIZZARE CORDE]	FOR*			
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE		DES			
<input type="checkbox"/> SOPRAVVIVENZA	[AUTOSUFFICIENTE]	SAG			
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE	[ARTISTA D. FUGA]	DES			
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	[SAPIENZA MAGICA, DECIFRARE SCRITTURE]	CAR			
<input type="checkbox"/> VALUTARE		INT			
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

PENALITÀ ALLA PROVA

\* Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.

\* Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.

\* La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)

[ABILITÀ o TALENTO] 5 gradi o più nell'abilità o talento indicati danno un bonus di sinergia di +2.

### NECESSARI PER IL PROSSIMO LIVELLO

--	--

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO		TIPO	BONUS CA	DES MAX
PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO		BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA
FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI			

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

[illegible]

					
CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA	SOLLEVARE DAL TERRENO	SPINGERE O TRASCINARE
			EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO	2 X CARICO MASSIMO	5 X CARICO MASSIMO

MR —  
MA —  
ME —  
MO —  
MP —  
OGGETTI DI VALORE

**SALVEZZA INCANTESIMI**  <sup>CD</sup> + Liv. Incantesimo **FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI**  %

©2015 MANU OF THE COAST, INC. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale

[illegible][illegible]

NEMICO PRESCELTO	BONUS	SI APPLICA A:
		DANNI
		ASCOLTARE
		OSSERVARE
		PERCEPIRE INTENZIONI
		RAGGIARE
		SOPRAVVIVENZA

<b>Prova = 1d20 + Modif. CAR</b> +2 se in Conoscenza Religioni ha almeno 5 gradi + <input type="text"/> ALTRO _____	<b>RISULTATO MAX DV</b> 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
<b>Dadi Vita Influenzati: 2d6 + <sup>LIV</sup><input type="text"/> + <sup>MOD.CAR</sup><input type="text"/></b> <b>Tentativi</b> <sup>TOTALE</sup> <input type="text"/> = 3 + <sup>MOD.CAR</sup> <input type="text"/> + <sup>TALENTO</sup> <input type="text"/> <b>Giornalieri:</b> _____ _____	

FRANCATESTIMI CONOSCIUTI		FRANCATESTIMI SALVEZZA INC.		LIVELLO	FRANCATESTIMI GIORNO	FRANCATESTIMI BONUS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	1 <sup>o</sup>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2 <sup>o</sup>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	3 <sup>o</sup>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4 <sup>o</sup>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	5 <sup>o</sup>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	6 <sup>o</sup>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	7 <sup>o</sup>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	8 <sup>o</sup>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	9 <sup>o</sup>	<input type="text"/>	<input type="text"/>