

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, Distanza, and various bonuses (TAGLIA, FOR, DES, 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

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

(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]