

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
FOR FORZA				
DES DESTREZZA				
COS COSTITUZIONE				
INT INTELLIGENZA				
SAG SAGGEZZA				
CAR CARISMA				

TOTALE FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI _____

PF PUNTI FERITA _____

CA CLASSE ARMATURA _____ = 10+ _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

TOTALE _____

BONUS ARMATURA _____ BONUS SCUDO _____ MOD DES _____ MOD TAGLIA _____

ARMATURA NATURALE _____ MOD DEVIAZIONE _____ MOD VARI _____

VELOCITÀ _____

DANNI NON LETALI _____

REDUZIONE DEL DANNO _____

CONTATTO CLASSE ARMATURA _____

COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA _____

INIZIATIVA MODIFICATORE _____ = _____ + _____

TOTALE _____

MOD DES _____ MOD VARI _____

TIRI SALVEZZA

TEMPRA (COSTITUZIONE) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

RIFLESSI (DESTREZZA) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

VOLENTÀ (SAGGEZZA) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

MODIFICATORI DI CONDIZIONE _____

BONUS DI ATTACCO BASE _____

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI _____

LOTTA MODIFICATORE _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____

TOTALE _____

BONUS DI ATTACCO BASE _____ MOD FOR _____ MOD TAGLIA _____ MOD VARI _____

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ABILITÀ DI CLASSE	ABILITÀ (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)					GRADO MASSIMO /
	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	
<input type="checkbox"/>	ACROBAZIA	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	DES*				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	ASCOLTARE	SAG				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE	CAR				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE	DES				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	CERCARE	INT				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAZIONE	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	CAR				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	DISATTIVARE CONGEGNI	INT				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO	DES*				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	FALSIFICARE	INT				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	GUARIRE	SAG				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	INTIMIDIRE	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	FOR*				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	OSSERVARE	SAG				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	PERCEPIRE INTENZIONI	SAG				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE (_____)	SAG				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE (_____)	SAG				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	RACCOLGIERE INFORMAZIONI	CAR				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	RAGGIRARE	CAR				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	RAPIDITÀ DI MANO	DES*				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	SALTARE	FOR*				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	SAPIENZA MAGICA	INT				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	SCALARE	FOR*				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	SCASSINARE SERRATURE	DES				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	SOPRAVVIVENZA	SAG				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	UTILIZZARE CORDE	DES				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	VALUTARE	INT				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____				_____+_____+_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____				_____+_____+_____

■ 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)

INCANTESIMI LIVELLO 0

Lampo:

Abbaglia una creatura (-1 ai TxC)

Raggio: vicino 7,5m + 1,5m/liv

Durata: istantanea

TS: tempra nega

RI: si

Individuazione del magico:

Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18m

Raggio: 18m

Durata: conc, fino a 1 min/liv

TS: nessuno

RI: no

Lettura del magico:

Per leggere pergamene e libri di incantesimi

Raggio: personale

Durata: 10 min/liv

TS: -

RI: -

Individuazione del veleno:

Individua veleno in una creatura o in un oggetto

Raggio: vicino

Durata: istantanea

TS: nessuno

RI: no

INCANTESIMI 1° LIVELLO

Armatura Magica:

Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4

Raggio: contatto

Durata: 1ora/liv

TS: volontà nega

RI: no

Dardo incantato:

1d4+1 danni, +1 nuovo dardo ai liv

3,5,7,9

Raggio: medio

Durata: istantanea

TS: nessuno

RI: si

Globo di acido inferiore:

Tiro di contatto a distanza, 1d8 danni

+1d8 ogni 2 livelli dopo il primo (max 5d8)

Raggio: vicino

Durata: istantanea

TS: nessuno

RI: no

Mani brucianti:

1d4 danni/liv (max 5d4)

Raggio: 4,5 m

Durata: istantanea

TS: rif dimezza

RI: si

Scudo:

Un disco invisibile fornisce bonus di scudo +4 e blocca i dardi incantati

Raggio: personale

Durata: 1 min/liv

TS: -

RI: -

INCANTESIMI 2° LIVELLO

Raggio rovente:

Attacco di contatto a distanza 4d6 danni, +1 raggio ogni 4/liv (max +3)

Raggio: vicino

Durata: istantanea

TS: nessuno

RI: si

Esplosione di fuoco:

1d8/liv danni (max 5d8) in 1,5m

Raggio: 1,5m

Durata: istantanea

TS: tem dimezza

RI: si

Lame di fuoco:

Come azione veloce incanti fino a 2 lame che causano 1d6 danni che si cumulano con tutti gli altri tipi di energia già esistenti

Raggio: contatto

Durata: 1 round

TS: nessuno

RI: no

Grazia del gatto:

Il soggetto ottiene +4 alla destrezza per 1 min/liv

Raggio: contatto

Durata: 1 min/liv

TS: vol nega

RI: si

INCANTESIMI 3° LIVELLO

Chiaroveggenza/Chiaroudienza:

L'incantatore vede o sente a distanza

Raggio: lungo

Durata: 1 min/liv

TS: nessuno

RI: no

Lanterna fantasma:

L'oggetto toccato emana luce nel raggio di 6m, ma solo tu e una creatura/3 lv (max 5 creature) possono vedere la luce

Raggio: contatto

Durata: 10 min/liv

TS: nessuno

RI: no

Distorsione:

Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte

Raggio: contatto

Durata: 1 round/liv

TS: vol nega

RI: si

Palla di fuoco:

1d6 danni/liv (max 10d6) raggio di 6m

Raggio: lungo

Durata: istantanea

TS: rif dimezza

RI: si

Volare:

Il soggetto vola ad una velocità di 18m

Raggio: contatto

Durata: 1 min/liv

TS: vol nega

RI: si

INCANTESIMI 4° LIVELLO:

Scoppio di fiamme:

Cono di 18m causa 1d6/liv danni (max 10d6), se casti scoppio di fiamma prima della fine del tuo prossimo turno il secondo incantesimo infligge 1d8/liv danni (max 10d8)

Raggio: 18m

Durata: istantanea

TS: rif dimezza

RI: si

Invisibilità superiore:

Funziona come invisibilità ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile

Raggio: personale o contatto

Durata: 1 min/liv

TS: -

RI: