

Nome del giocatore _____ Nome del personaggio _____ Classi _____ Razza _____

LIVELLI _____ XP / Pr. Livello _____

Allineamento

Divinità

Sesso / Altezza / Peso

FOR	car	mod	temporanei	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
COS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

PF	totale	attuali	debilitanti	riduzione danno
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CA tocco	CA sprovv
<input type="text"/>	<input type="text"/>

VISTA:
.....
.....m

CA	=10+	<input type="text"/>					
	totale	bonus armat	bonus scudo	mod des	mod taglia	Armat natur.	mod vari

VELOCITA'

Normale:.....	Max:.....
Corsa:.....	Nuotare:.....
Scalare:.....	Volare:.....

INIZIATIVA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	totale	mod des	Iniz. migl.	mod vari

Resist fuoco	Resist fredd	Resist elettr	Resist acido	Resist velen	Resist suono
<input type="text"/>					

ATTACCO BASE	<input type="text"/>
---------------------	----------------------

R.I	R. Psi
<input type="text"/>	<input type="text"/>

I = immune
/ = nessuna

MALUS ATTACCO CON 2 ARMI	<input type="text"/>
---------------------------------	----------------------

MODIFICATORI DI CONDIZIONE TIRI SALVEZZA

<input type="text"/>					
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

tiri salvezza	totale	t.s. base	mod car	mod magia	mod vari	mod temp
TEMPRA COSTITUZIONE	<input type="text"/>					
RIFLESSI DESTREZZA	<input type="text"/>					
VOLONTA' SAGGEZZA	<input type="text"/>					

ATTACCO FURTIVO	<input type="text"/>
------------------------	----------------------

MODIFICATORI DI CONDIZIONE TIRI X COLPIRE

<input type="text"/>					
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

tiro per	totale	bonus attacco base	mod forza	mod taglia	mod vari	mod temp
MISCHIA	<input type="text"/>					
DISTANZA	<input type="text"/>					

ARMA totale TOTALE ATTACCO TOTALE DANNO CRITICO GITT.

<input type="text"/>					
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					

MUNIZIONI N°

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

LINGUAGGI

<input type="text"/>

ARMATURE, OGGETTI PROTETTIVI

BONUS CA
DES MAX
PENAL PROVE
FALLIM INCANT

SPECIALE

<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CARICO MIN	CARICO MEDIO	CARICO MAX
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SOLLEVARE SOPRA LA TESTA	SOLLEVARE DA TERRA	SPINGERE TRASCINARE
= CARICO MAX	2X CARICO MAX	5X CARICO MAX

CLASSE PSIONICO

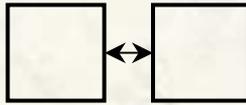
()

Salvezza Poteri = 1D20 + Livello Potere +
Modificatore Caratteristica del Potere**MANIFESTAZIONI LIBERE**Psion = 3 + Livello
Combattente Psion = 2 + Livello

Livello 0

PUNTI POTERE

TOTALE ATTUALI



 modificatore car
 chiave Psionico
Combattimento Psionico
1D20 + Modificatore CD + Modificatore caratteristica chiave

	FRUSTA dell'EGO	INTRUSIONE nel SE	FLAGELLO MENTALE	AFFONDO MENTALE	FRANTUM. PSICHICA
Mente Vuota	+1	-2	+3	-3	-5
Fortezza Intellettuale	-2	+1	+0	+6	+4
Barriera Mentale	-1	+4	-3	+1	+3
Scudo di Pensieri	-4	-1	-2	+4	+2
Torre di Ferrea Volontà	+3	+0	-1	+8	-3
Filtro Anti-Psichico	-8	-9	+4	-8	-8
Colto alla Sprovista o Finiti Punti Potere	+8	+7	+8	+8	+8

TALENTI PSIONICI**POTERI CONOSCIUTI PSIONICO E COSTO PP**

0(0/1)	1°(1)	2°(3)	3°(5)	4°(7)
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
5°(9)	6°(11)	7°(13)	8°(15)	9°(17)

CRISTALLO PSIONICO

DV=

PF= PF ATTUALI=

INIZIATIVA=

CA= ()

ATTACCHI:

TEMP= RIFL= VOL=

TALENTI=

ABILITA' =

Livello del potere	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Costo in punti potere	0/1	1	3	5	7	9	11	13	15	17

METODI DI ATTACCO

- () FRUSTA DELL'EGO (3P):
1D2 DES; 7,5+1,5m/2 livelli
- () INTRUSIONE NEL SE'(3P): 1D2 FOR
ignora durezza mentale; 7,5+1,5m/2 livelli
- () FLAGELLO MENTALE (9P):
1D4 CAR; Cono 18m
- () AFFONDO MENTALE (1P):
1D2 INT; 7,5+1,5m/2 livelli
- () FRANTUMAZIONE PSICHICA (5P): 2D4
SAG; 7,5+1,5m/2 livelli

METODI DI DIFESA

- () MENTE VUOTA (1P):
nessuna protezione secondaria
- () FORTEZZA INTELLETTUALE (5P):
3 durezza mentale
- () BARRIERA MENTALE (3P):
2 durezza mentale
- () SCUDO DI PENSIERI (1P):
1 durezza mentale
- () TORRE DI FERREA VOLONTA' (5P):
2 durezza mentale; raggio 3m
- () FILTRO ANTI-PSIONICO (n/p):
danno diventa n° round di stordimento per
creature non psioniche

Punteggio	Modificatore	Incantesimi Bonus (per livello di incantesimo)										Occultamento esempio		Probabilità di essere mancato
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	-5	-----Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-----										Un quarto	Nebbia leggera; oscurità moderata; poco fogliame	10%
2-3	-4	-----Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-----										Metà	Incantesimo <i>sfocatura</i> ; nebbia fitta a 1,5 m. (come <i>foschia occultante</i>)	20%
4-5	-3	-----Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-----												
6-7	-2	-----Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-----										Tre quarti	Fitto fogliame	30%
8-9	-1	-----Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-----												
10-11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Nove decimi	Oscurità quasi totale	40%
12-13	+1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-			
14-15	+2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	Totale	<i>Invisibilità</i> ; attaccante accecato; oscurità totale; nebbia fitta a 3 m.	50%
16-17	+3	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-			
18-19	+4	-	1	1	1	1	-	-	-	-	-	e deve indovinare dove si trova il bersaglio		
20-21	+5	-	2	1	1	1	1	-	-	-	-			
22-23	+6	-	2	2	1	1	1	1	-	-	-			
24-25	+7	-	2	2	2	1	1	1	1	-	-			
26-27	+8	-	2	2	2	2	1	1	1	1	-			
28-29	+9	-	3	2	2	2	2	1	1	1	1			
30-31	+10	-	3	3	2	2	2	2	1	1	1			
32-33	+11	-	3	3	3	2	2	2	2	1	1			
34-35	+12	-	3	3	3	3	2	2	2	2	1			
36-37	+13	-	4	3	3	3	3	2	2	2	2			
38-39	+14	-	4	4	3	3	3	3	2	2	2			
40-41	+15	-	4	4	4	3	3	3	3	2	2			
42-43	+16	-	4	4	4	4	3	3	3	3	2			
ecc...	+17	-	5	4	4	4	4	3	3	3	3			

Circostanze	Mano primaria	Mano secondaria
Penalità normali	-6	-10
Arma secondaria leggera	-4	-8
Talento Ambidestria	-6	-6
Talento Combattere con Due Armi	-4	-8
Arma secondaria leggera e Talento Ambidestria	-4	-4
Arma secondaria leggera e Talento Combattere con Due Armi	-2	-6
Talento Ambidestria e talento Combattere con Due Armi	-4	-4
Arma secondaria leggera, Talento Ambidestria e talento Combattere con Due Armi	-2	-2

Grado di copertura	Esempio	Bonus copertura alla CA	Bonus di copertura ai TS su Riflessi
Un quarto	Un umano dietro ad un muro alto 90 cm.	+2	+1
Metà	Combattere da dietro a un angolo o a un albero; davanti a una finestra aperta; dietro ad una creatura della stessa taglia	+4	+2
Tre quarti	Sporgere da dietro un angolo	+7	+3
Nove decimi	Davanti ad una feritoia; dietro ad una porta leggermente socchiusa	+10	+4*
Totale	Dall'altra parte di un solido muro	-	-

*Metà dei danni se il tiro salvezza fallisce; nessun danno se riesce

DUREZZA E PUNTI FERITA DI ARMI E SCUDI COMUNI

Arma	Esempio	Durezza	Punti Ferita
Lama minuscola	Pugnale	10	1
Lama piccola	Spada corta	10	2
Lama media	Spada lunga	10	5
Lama grande	Spadone	10	10
Arma piccola con impugnatura di metallo	Mazza leggera	10	10
Arma media con impugnatura di metallo	Mazza pesante	10	25
Arma piccola con impugnatura	Ascia	5	2
Arma media con impugnatura	Ascia da battaglia	5	5
Arma grande con impugnatura	Ascia grande	5	10
Randello enorme	Randello orchesco	5	60
Buckler	-	10	5
Scudo piccolo di legno	-	5	10
Scudo grande di legno	-	5	15
Scudo piccolo di metallo	-	10	10
Scudo grande di metallo	-	10	20
Scudo torre	-	5	20

CD PER ROMPERE E FORZARE OGGETTI

Prova di Forza per:	CD
Abbatte una semplice porta	13
Abbatte una buona porta	18
Abbatte una porta robusta	23
Forzare corde legate	23
Piegare sbarre di ferro	24
Abbatte una porta sbarrata	25
Forzare catene legate	26
Abbatte una porta di ferro	28

DUREZZA E PUNTI FERITA DI OGGETTI

Oggetto	Durezza	Punti Ferita	CD per romperlo
Corda (2,5 cm di diametro)	0	2	23
Semplice porta di legno	5	10	13
Lancia	5	2	14
Cassa piccola	5	1	17
Buona porta di legno	5	15	18
Cassa del tesoro	5	15	23
Robusta porta di legno	5	20	23
Muro di pietra (spesso 30 cm)	8	90	35
Pietra tagliata (spessa 90 cm)	8	540	50
Catena	10	5	26
Manette	10	10	26
Manette perfette	10	10	28
Porta di ferro (spessa 5 cm)	10	60	28