

PG: _____ Giocatore: _____ Campagna: _____ Allineam: _____ Dio: _____ Liv: _____ PE: _____

Descrizione: _____

CAMMINARE
Velocità x1
ANDARE VELOCI
Velocità x2
CORRERE

VELOCITÀ
IN BASE ALL'INGOMBRO
se non leggero e non nano:
12 → 9 9 → 6 6 → 4,5

VELOCITÀ
RAZZIALE + VARI

1 QUADRETTO
Velocità x3
CORRERE

Velocità x4
CORRERE

SOLLEVARE DA TERRA
Carico pesante max x2

PESANTE (massimo)

MEDIO (massimo)

LEGGERO (massimo)

CARICO
Razze di taglia piccola trasportano 1/3 del carico rispetto a razze di taglia media

RAZZA
Mezzorchi +2 FOR -2 INT -2 CAR
Halfling +2 DES -2 FOR Elfi +2 DES -2 COS
Gnomi +2 COS -2 FOR Nani +2 COS -2 CAR

TS RIFLESSI
BASE + DES + VARI

INIZIATIVA
DES + VARI

CA
10 + TAGLIA + ARMATURA + DES MAX + VARI

CONTATTO
10 + TAGLIA + DES MAX + VARI

SPROVVISTA
10 + TAGLIA + ARMATURA + VARI

LOTTA
BAB + FOR - (TAGLIA x 4) + VARI

MOD TAGLIA

CA
10 + TAGLIA + ARMATURA + DES MAX + VARI

CONTATTO
10 + TAGLIA + DES MAX + VARI

SPROVVISTA
10 + TAGLIA + ARMATURA + VARI

DES MAX a seconda del carico: medio=3, pesante=1. Se DES MAX dell'armatura è minore, applicare quella.

ATTACCHI				
TpC + vari	DAN	CRI	GIT	TIPO

TpC - MISCHIA
BAB + TAGLIA + FOR + VARI

BAB

TpC - DISTANZA
BAB + TAGLIA + DES + VARI

CLASSI	LI	B A B	BONUS TS			DV
			T	R	V	

PROTEZIONI			
CA	DES max	PEN	% FALL INC ARC

ABILITÀ: Nuotare, Saltare, Scalare

ABILITÀ: Acrobazia, Artista della Fuga, Cavalcare, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Scassinare Serrature.

DANNI

NON LETALI

PUNTI FERITA
Al 1° livello: COS + DV
Ad ogni livello successivo aggiungere: COS + DV/2

TEMPORANEI

FOR

DES

COS

INT

SAG

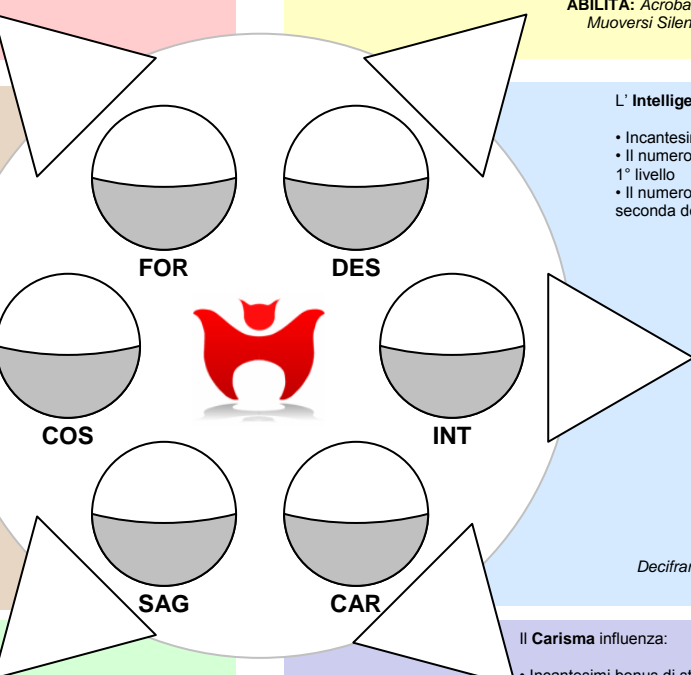
CAR

La Saggezza influenza:

- Incantesimi bonus di chierici, druidi, ranger e paladini

TS VOLONTÀ
BASE + SAG + VARI

ABILITÀ: Ascoltare, Guarire, Osservare, Percepire intenzioni, Professione, Sopravvivenza



L'Intelligenza influenza:

- Incantesimi bonus dei maghi
- Il numero di linguaggi che il personaggio conosce al 1° livello
- Il numero di punti abilità acquisiti ad ogni livello a seconda della classe (sempre almeno 1)

LINGUAGGI
AUTOMATICI + BONUS (INT) + GRADI

ABILITÀ: Artigianato, Cercare, Conoscenze, Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Falsificare, Sapienza Magica, Valutare

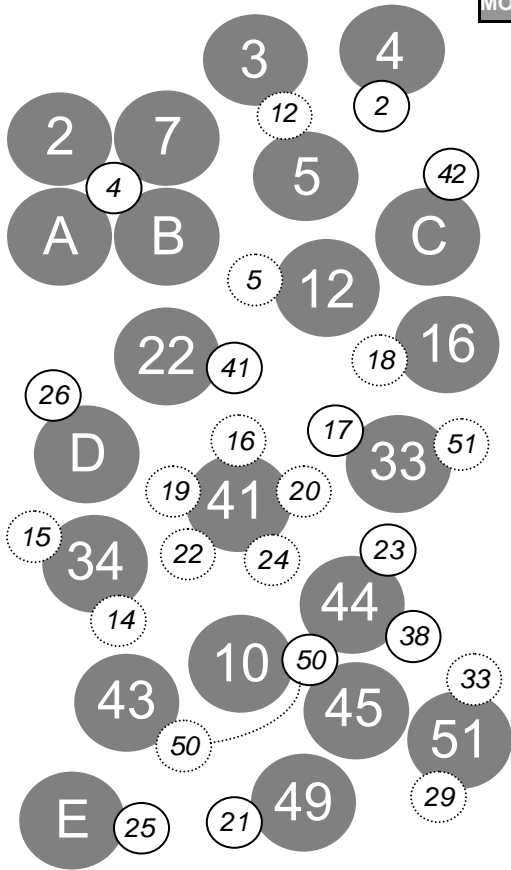
Il Carisma influenza:

- Incantesimi bonus di stregoni e bardì
- Suggestione e Suggestione di massa dei bardì
- Empatia selvatica dei druidi
- I tentativi di "Scacciare i Non Morti" di chierici e paladini
- Il tiro per colpire di "Punire" dei paladini
- I tiri salvezza dei paladini
- Capacità dei paladini di curare col tocco
- Abilità razziali magiche degli gnomi

ABILITÀ: Addestrare Animali, Camuffare, Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni, Raggiungere e Utilizzare Oggetti Magici.

SINERGIE

Il piccolo aiuta il grande (+2)
Se tratteggiato consulta manuale



ALTRI TIPI DI BONUS

- (A) Combattere sulla difensiva
- (B) Difesa totale
- (C) Empatia selvatica
- (D) Conoscenze bardiche
- (E) Scacciare o intimidire i non morti

NB: controlla bonus e penalità dati da razza e talenti!

Linguaggio	Utilizzatori tipici	Alfabeto
Abissale	Demoni, esterni caotici malvagi	Infernale
Aquan	Creature d'acqua	Elfico
Auran	Creature d'aria	Draconico
Celestiale	Esterni buoni	Celestiale
Comune	Umani, halfling, mezzelfi, mezzorchi	Comune
Draconico	Coboldi, trogloditi, draghi, lucertoloidi	Draconico
Druidico	Druidi (solo)	Druidico
Elfico	Elfi	Elfico
Gigante	Ogre, giganti	Nanico
Gnoll	Gnoll	Comune
Gnomesco	Gnomi	Nanico
Goblin	Goblin, hobgoblin, bugbear	Nanico
Halfling	Halfling	Comune
Ignan	Creature di fuoco	Draconico
Infernale	Diavoli, esterni legali malvagi	Infernale
Nanico	Nani	Nanico
Orchesco	Orchi	Nanico
Silvano	Driadi, brownie, leprecauni	Elfico
Sottocomune	Drow, mind flayer	Elfico
Terran	Xom e altre creature di terra	Nanico

PA / LIV	1° 2° 3° 4° 5° 6° 7° 8° 9° 10° 11° 12° 13°													Nome delle Classi personalizzate					GRADO MAX				
	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°	21°	22°	23°	24°	25°	26°	CL1:		ab. di cl. inc. c = liv+3			ab. di cl. inc. ci = c/2				
MOD	4	6	2	4	2	8	2	4	2	6	2												
	B	B	C	D	G	L	M	M	P	R	S	C	C										
	B	R	H	R	R	D	A	N	A	G	T	L	L										
	R	D	R	D	R	R	G	C	L	R	R	1	2										
ABILITÀ DI CLASSE																							
● ● ● ● ● ● ● ●														1 Nuotare **		FOR							
● ● ● ● ● ● ● ●														2 Saltare *									
● ● ● ● ● ● ● ●														3 Scalare *									
● ● ● ● ● ● ● ●														4 Acrobazia*		DES							
● ● ● ● ● ● ● ●														5 Artista della Fuga *									
● ● ● ● ● ● ● ●														6 Cavalcare									
● ● ● ● ● ● ● ●														7 Equilibrio *									
● ● ● ● ● ● ● ●														8 Muoversi Silenziosamente *									
● ● ● ● ● ● ● ●														9 Nascondersi *									
● ● ● ● ● ● ● ●														10 Rapidità di Mano *									
● ● ● ● ● ● ● ●														11 Scassinare Serrature									
● ● ● ● ● ● ● ●														12 Utilizzare Corde									
● ● ● ● ● ● ● ●														13 Concentrazione		COS							
● ● ● ● ● ● ● ●														14 Artigianato (_____)		INT							
● ● ● ● ● ● ● ●														15 Artigianato (_____)									
● ● ● ● ● ● ● ●														16 Cercare									
● ● ● ● ● ● ● ●														17 Conoscenze (arcane)									
● ● ● ● ● ● ● ●														18 Conoscenze (architett./ing.)									
● ● ● ● ● ● ● ●														19 Conoscenze (dungeon)									
● ● ● ● ● ● ● ●														20 Conoscenze (geografia)									
● ● ● ● ● ● ● ●														21 Conoscenze (locali)									
● ● ● ● ● ● ● ●														22 Conoscenze (natura)									
● ● ● ● ● ● ● ●														23 Conoscenze (nobiltà/regalità)									
● ● ● ● ● ● ● ●														24 Conoscenze (piani)									
● ● ● ● ● ● ● ●														25 Conoscenze (religioni)									
● ● ● ● ● ● ● ●														26 Conoscenze (storia)									
● ● ● ● ● ● ● ●														27 Conoscenze (_____)									
● ● ● ● ● ● ● ●														28 Conoscenze (_____)									
● ● ● ● ● ● ● ●														29 Decifrare Scritture									
● ● ● ● ● ● ● ●														30 Disattivare Congegni									
● ● ● ● ● ● ● ●														31 Falsificare									
● ● ● ● ● ● ● ●														32 Parlare Linguaggi									
● ● ● ● ● ● ● ●														33 Sapienza Magica									
● ● ● ● ● ● ● ●														34 Valutare									
● ● ● ● ● ● ● ●														35 Ascoltare		SAG							
● ● ● ● ● ● ● ●														36 Guarire									
● ● ● ● ● ● ● ●														37 Osservare									
● ● ● ● ● ● ● ●														38 Percepire Intenzioni									
● ● ● ● ● ● ● ●														39 Professione (_____)									
● ● ● ● ● ● ● ●														40 Professione (_____)									
● ● ● ● ● ● ● ●														41 Sopravvivenza									
● ● ● ● ● ● ● ●														42 Addestrare Animali		CAR							
● ● ● ● ● ● ● ●														43 Camuffare									
● ● ● ● ● ● ● ●														44 Diplomazia									
● ● ● ● ● ● ● ●														45 Intimidire									
● ● ● ● ● ● ● ●														46 Intrattenere (_____)									
● ● ● ● ● ● ● ●														47 Intrattenere (_____)									
● ● ● ● ● ● ● ●														48 Intrattenere (_____)									
● ● ● ● ● ● ● ●														49 Raccogliere Informazioni									
● ● ● ● ● ● ● ●														50 Raggiare									
● ● ● ● ● ● ● ●														51 Utilizzare Oggetti Magici									

Legenda: ● = abilità di classe x = utilizzabile solo con grado * = penalità armatura ** = 2 x penalità armatura

PA al 1° liv = 4 x (MOD x (INT al livello 1) (+1 se umano)); PA al x° liv = MOD x (INT al livello x) (+1 se umano);

Ai fini di determinare il grado massimo di un'abilità, se ad un certo livello essa diventa "di classe", da quel livello in poi considerala sempre "di classe" anche se fosse "di classe incrociata".

Come penalità applicare la peggiore tra quella di armatura e quella di carico.

CARICO

Forza	Leggero (fino a kg)	Medio (fino a kg)	Pesante (fino a kg)
1	1,5	3,0	5,0
2	3,0	6,5	10,0
3	5,0	10,0	15,0
4	6,5	13,0	20,0
5	8,0	16,5	25,0
6	10,0	20,0	30,0
7	11,0	23,0	35,0
8	13,0	26,5	40,0
9	15,0	30,0	45,0
10	16,5	33,0	50,0
11	19,0	38,0	57,5
12	21,5	43,0	65,0
13	25,0	50,0	75,0
14	29,0	58,0	87,5
15	33,0	66,0	100,0
16	38,0	76,5	115,0
17	43,0	86,5	130,0
18	50,0	100,0	150,0
19	58,0	116,5	175,0
20	66,5	133,0	200,0
21	76,5	153,0	230,0
22	86,5	173,0	260,0
23	100,0	200,0	300,0
24	116,5	233,0	350,0
25	133,5	266,5	400,0
26	153,0	306,5	460,0
27	173,0	346,5	520,0
28	200,0	400,0	600,0
29	233,0	466,5	700,0
+10	x4	x4	x4

ETÀ INIZIALE

Razza	Maturità (anni)	Barbaro Ladro Stregone	Bardo Guerriero Paladino Ranger	Chierico Druido Monaco Mago
Umano	15	+1d4	+1d6	+2d6
Nano	40	+3d6	+5d6	+7d6
Elfo	110	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomo	40	+4d6	+6d6	+9d6
Mezzelfo	20	+1d6	+2d6	+3d6
Mezzorco	14	+1d4	+1d6	+2d6
Halfling	20	+2d4	+3d6	+4d6

INVECCHIAMENTO

Razza	Mezz'età (anni) E=1;F=1	Vecchio (anni) E=3;F=2	Venerabile (anni) E=6;F=3	Età max (anni)
Umano	35	53	70	+2d20
Nano	125	188	250	+2d%
Elfo	175	263	350	+4d%
Gnomo	100	150	200	+3d%
Mezzelfo	62	93	125	+3d20
Mezzorco	30	45	60	+2d10
Halfling	50	75	100	+5d20

EFFETTI DELL'INVECCHIAMENTO

FOR-E, DES-E, COS-E, INT+F, SAG+F, CAR+F
"E" ed "F" non sono cumulabili (si sovrappongono)

ALTEZZA E PESO GENERATI CASUALMENTE

Razza	A (cm)	P (kg)	M1*	M2
Umano	145	60	2d10	2d4
Umana	132,5	42,5	2d10	2d4
Nano	112,5	65	2d4	2d6
Nana	107,5	50	2d4	2d6
Elfo	132,5	42,5	2d6	1d6
Elfa	132,5	40	2d6	1d6
Gnomo	90	20	2d4	1
Gnoma	85	17,5	2d4	1
Mezzelfo	137,5	50	2d8	2d4
Mezzelfa	132,5	40	2d8	2d4
Mezzorco	145	75	2d12	2d6
Mezzorca	130	55	2d12	2d6
Halfling M	80	15	2d4	1
Halfling F	75	12,5	2d4	1

Altezza = A + M1 × 2,5 Peso = P + M1 × M2 / 2

* anche se M1 viene usato sia per calcolare l'altezza che per calcolare il peso, i dadi vanno lanciati solo 1 volta, e il risultato va usato in entrambe le formule

PERSONAGGI DI TAGLIA PICCOLA

BONUS: +1 (taglia) alla CA, +1 (taglia) al TpC, +4 (taglia) alle prove di Nascondersi
PENALITÀ: -4 alle prove di Lottare, usa armi di taglia piccola, trasporta 3/4 del carico.

RAZZE

Razza	Taglia	V	Linguaggi Auto Bonus	Tratti razziali	
UMANO Class.Pref: • Qualsiasi	MEDIA • Mod: 0 • Lotta: 0	9 m	Comune	Qualsiasi	<ul style="list-style-type: none"> • Talento extra al 1° livello. • 4 punti abilità extra al 1° livello e 1 punto abilità extra ad ogni livello addizionale.
NANO +2 COS -2 CAR Class.Pref: Grr	MEDIA • Mod: 0 • Lotta: 0	6 m	Comune Nanico	Gigante Gnomesco Goblin Orchesco Sottocom. Terran	<ul style="list-style-type: none"> • Scurovisione. • Non rallenta quando indossa armature medie/pesanti o quando trasporta carico medio/pesante. • Intuisce profondità sottoterra approssimativa. • Considera armi da guerra le asce da guerra naniche e gli urgrosh nanici. • +1 Tiro per Colpire contro orchi (inclusi i mezzorchi) e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear). • +2 Cercare inusuali opere in muratura. • +2 Tiri Salvezza contro veleni. • +2 Tiri Salvezza contro incantesimi ed effetti magici • +2 Valutare oggetti in pietra o in metallo. • +2 Artigianato oggetti in pietra o in metallo. • +4 CA (schivare) contro giganti (ogre, troll, giganti, ...). • +4 contro spinte/sbilanciamenti subiti su terreno.
ELFO +2 DES -2 COS Class.Pref: Mag	MEDIA • Mod: 0 • Lotta: 0	9 m	Comune Elfico	Draconico Gnoll Gnomesco Goblin Orchesco Silvano	<ul style="list-style-type: none"> • Visione crepuscolare. • Immunità a incantesimi/effetti magici di sonno. • Se passa a 1,5m da una porta segreta/nascosta può effettuare una prova di Cercare per notarla. • Talenti bonus: Competenza nelle Armi da Guerra per spada lunga, stocco, arco lungo (incluso arco lungo composito) e arco corto (incluso arco corto composito). • +2 Tiri Salvezza contro incantesimi/effetti di ammalimento. • +2 Ascoltare, Cercare e Osservare.
GNOMO +2 COS -2 FOR Class.Pref: Brd	PICCOLA • Mod: +1 • Lotta: -4	6 m	Comune Gnomesco	Draconico Elfico Gigante Goblin Nanico Orchesco	<ul style="list-style-type: none"> • Visione crepuscolare. • Considera armi da guerra i martelli-picca gnomeschi. • Parlare con gli animali (Mag): solo mammiferi che vivono nelle tane (1 volta/giorno x 1 min). • Se il Carisma è almeno 10, ottiene come capacità magiche Luci danzanti, Prestidigitazione e Suono fantasma (1 volta al giorno, CD 10+CAR+1). • +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione lanciati. • +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi (goblin, hobgoblin, bugbear, ...). • +2 ai tiri salvezza contro illusioni. • +2 Ascoltare. • +2 Artigianato (alchimia). • +4 alla CA (schivare) contro giganti (ogre, troll, giganti...).
MEZZELFO Class.Pref: • Qualsiasi	MEDIA • Mod: 0 • Lotta: 0	9 m	Comune Elfico	Qualsiasi	<ul style="list-style-type: none"> • Visione crepuscolare. • Immunità a incantesimi/effetti magici di sonno. • +1 Ascoltare, Cercare e Osservare. • +2 Tiri Salvezza contro incant./effetti di ammalimento. • +2 Diplomazia e Raccogliere Informazioni. • Per tutte le capacità e gli effetti speciali un mezzelfo è considerato un elfo.
MEZZORCO +2 FOR -2 INT -2 CAR Class.Pref: Bbr	MEDIA • Mod: 0 • Lotta: 0	9 m	Comune Orchesco	Abissale Draconico Gigante Gnoll Goblin	<ul style="list-style-type: none"> • Scurovisione. • Per tutti gli effetti correlati alla razza, un mezzorco è considerato un orco.
HALFLING +2 DES -2 FOR Class.Pref: Ldr	PICCOLA • Mod: +1 • Lotta: -4	6 m	Comune Halfling	Elfico Gnomesco Goblin Nanico Orchesco	<ul style="list-style-type: none"> • +1 a tutti i Tiri Salvezza. • +1 al Tiro per Colpire con armi da lancio e fionde. • +2 Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Saltare, Scalare. • +2 Tiri Salvezza contro paura (si somma al bonus di +1 a tutti i tiri salvezza)
Classe					
Chierico				Abissale Celestiale Infernale	
Druido			Druidico	Silvano	
Mago				Draconico	

EX

Barbaro	Se diventa legale non può guadagnare nuovi livelli da Barbaro ed entrare in ira.
Bardo	Se diventa legale non può guadagnare nuovi livelli da Bardo.
Chierico	Se viola il codice di condotta dettato dal suo dio perde incantesimi, privilegi di classe, possibilità di guadagnare nuovi livelli da Chierico della divinità prescelta, ma mantiene le competenze con armature, scudi ed armi semplici. Può rimediare espiano le proprie colpe (vedi incantesimo <i>Espiazione</i>).
Druido	Se smette di venerare la natura, diventa di allineamento non neutrale (su almeno uno degli assi), o insegna il Druidico a chi non è un Druido, perde incantesimi, compagno animale, privilegi di classe, possibilità di guadagnare nuovi livelli da Druido, ma mantiene le competenze con armature, scudi ed armi. Può rimediare espiano le proprie colpe (vedi incantesimo <i>Espiazione</i>).
Monaco	Se un Monaco diventa non legale o guadagna un'altra classe non può guadagnare nuovi livelli da Monaco.
Paladino	Se un Paladino guadagna un'altra classe non può guadagnare nuovi livelli da Paladino. Se cambia allineamento, compie azioni malvagie o viola il codice di condotta, perde incantesimi, servizio della cavalcatura, privilegi di classe, possibilità di guadagnare nuovi livelli da Paladino, ma mantiene le competenze con armature, scudi ed armi. Può rimediare espiano le proprie colpe (vedi incantesimo <i>Espiazione</i>).

<i>Livello:</i>	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°	
B	>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	=	0	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	15
B	<	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
T	+	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12
S	-	0	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6

	BBR DV12	BRD DV6	CHR DV8	DRD DV8	GRR DV10	LDR DV6	MAG DV4	MNC DV8	PLD DV10	RNG DV8	STR DV4
ALLIN.	non legale	non legale	qualsiasi	almeno 1 asse neutrale	qualsiasi	qualsiasi	tend. legale	legale	legale buono	qualsiasi	tend.caot.
COMP.	Tutte armature e scudi (no torre).Tutte armi.	Armature leggere e scudi (no torre). Armi semplici, stocco, spada lunga e corta, frusta, manganello, arco corto.	Tutte armature e scudi (no torre). Armi semplici, arma Dio se dominio Guerra.	Se metallo no privilegi. Armature medie e scudi (no torre). Bastone ferrato, dardi, falchetto, fionda, lancia, lancia corta, pugnale, randello, scimitarra, att. naturali.	Tutte armature e scudi. Tutte armi.	Armature leggere (no scudi). Armi semplici, arco corto, balestra a mano, manganello, spada corta, stocco.	No armature e scudi. Balestra leggera/pesante, bastone ferrato, giavellotto, kama, nunchaku, pugnale, randello, shuriken, siangham.	No armature e scudi. Ascia, sai, balestra leggera e pesante, fionda, bastone ferrato, giavellotto, kama, nunchaku, pugnale, randello, shuriken, siangham.	Tutte armature e scudi (no torre). Tutte armi.	Armature leggere e scudi (no torre). Tutte armi.	No armature e scudi. Armi semplici.

BAB	>	=	=	=	>	=	<	=	>	>	<
TEM	+	-	+	+	+	-	-	+	+	+	-
RIF	-	+	-	-	-	+	-	+	-	+	-
VOL	-	+	+	+	-	-	+	+	-	-	+

1	● movimento veloce ● analfabetismo ● ira 1/g	● musica bardica ● conoscenze bardiche ● controcanto ● affascinare ● ispirare coraggio +1	● scacciare o intimidire i non morti ● aura ● domini (2)	● compagno animale ● senso della natura ● empatia selvatica	● talento bonus	● att. furt. +1d6 ● scoprire trappole	● evocare famiglia ● scrivere pergamene	● talento bonus ● raffica di colpi (RDC) ● colpo senz'armi (CSA) ● RDC -2/-2 ● CSA 1d6 ● CA +SAG	● aura di bene ● individuazione del male ● punire il male 1/g	● 1° nemico prescelto ● seguire tracce ● empatia selvatica	● evocare famiglia
2	● schiv. prod.			● andatura nel bosco	● talento bonus	● eludere		● talento bonus ● RDC -1/-1 ● eludere	● grazia divina ● imposiz. delle mani	● stile di combattimento	
3	● perc. trappole +1	● ispirare competenza		● passo senza tracce		● att. furt. +2d6 ● perc. trappole +1		● mente lucida ● RDC +0/+0 ● vel. +3m	● aura di coraggio ● salute divina	● resistenza fisica	
4	● ira 2/g			● resistenza al richiamo della natura	● talento bonus	● schiv. prod.		● colpo ki (magia) ● RDC +1/+1 ● caduta lenta (6m) ● CSA 1d8	● scacciare i non morti	● compagno animale	
5	● schiv. prod. migl.			● forma selvatica 1/g		● att. furt. +3d6	● talento bonus	● purezza del corpo ● CA +1 ● RDC +2/+2	● punire il male 2/g ● cavalcatura speciale	● 2° nemico prescelto	
6	● perc. trappole +2	● suggestione		● forma selvatica 2/g	● talento bonus	● perc. trappole +2		● talento bonus ● RDC +3/+3 ● caduta lenta (9m) ● vel. +6m	● rimuovi malattia 1/sett	● stile di combatt. migliorato	
7	● riduz. danno 1/-			● forma selvatica 3/g		● att. furt. +4d6		● integrità del corpo ● RDC +4/+4		● andatura nel bosco	
8	● ira 3/g	● ispirare coraggio +2		● forma selvatica (grande)	● talento bonus	● schiv. prod. migl.		● caduta lenta (12m) ● CSA 1d10 ● RDC +5/+5/+0		● rapido segugio	
9	● perc. trappole +3	● ispirare grandezza		● immunità ai veleni		● att. furt. +5d6 ● perc. trappole +3		● eludere migliorato ● vel. +9m ● RDC +6/+6/+1	● rimuovi malatt. 2/sett	● eludere	
10	● riduz. danno 2/-			● forma selvatica 4/g	● talento bonus	● capacità speciale	● talento bonus	● colpo ki (legale) ● RDC +7/+7/+2 ● caduta lenta (15m) ● CA +2	● punire il male 3/g	● 3° nemico prescelto	
11	● ira superiore			● forma selvatica (minuscola)		● att. furt. +6d6		● corpo adamantino ● raffica superiore ● RDC +8/+8/+3		● padronanza dello stile di combatt.	
12	● ira 4/g ● perc. trappole +4	● canto di libertà		● forma selvatica (vegetale)	● talento bonus	● perc. trappole +4		● passo abbondante ● CSA 2d6 ● caduta lenta (18m) ● vel. +12m ● RDC +9/+9/+4	● rimuovi malatt. 3/sett		
13	● riduci.del danno 3/-			● mille volti		● att. furt. +7d6 ● capacità speciale		● anima adamantina ● RDC +9/+9/+4		● mimetismo	
14	● volontà indomita	● ispirare coraggio +2		● forma selvatica 5/g	● talento bonus			● caduta lenta (21m) ● RDC +10/+10/+10/+5			
15	● perc. trappole +5	● ispirare eroismo		● corpo senza tempo ● forma selvatica (enorme)		● att. furt. +8d6 ● perc. trappole +5	● talento bonus	● palmo tremante ● vel. +15m ● RDC +11/+11/+11/+6/+1 ● CA +3	● Punire il male 4/g ● Rimuovi malatt. 4/sett	● 4° nemico prescelto	
16	● riduz.del danno 4/- ● ira 5/g			● forma selvatica (elementale) 1/g	● talento bonus	● capacità speciale		● colpo ki (adamantino) ● caduta lenta (24 m) ● CSA 2d8 ● RDC +12/+12/+12/+7/+2			
17	ira infaticabile					● att. furt. +9d6		● corpo senza tempo ● lingua del sole e della luna ● RDC +12/+12/+12/+7/+2		● nascondersi in piena vista	
18	● perc. trappole +6	● suggestione di massa		● forma selvatica 6/g ● forma selvatica (elem.) 2/g	● talento bonus	● perc. trappole +6		● caduta lenta (27m) ● vel. +18m ● RDC +13/+13/+13/+8/+3	● rimuovi malatt. 5/sett		
19	● riduz. danno 5/-					● att. furt. +10d6 ● capacità speciale		● corpo vuoto ● RDC +14/+14/+14/+9/+4			
20	● ira possente ● ira 6/g	● ispirare coraggio +4		● forma selvatica (elementale enorme) 3/g	● talento bonus		● talento bonus	● perfezione interiore ● CSA 2d10 ● caduta lenta (XXm) ● CA +4 ● RDC +15/+15/+15/+10/+5	● punire il male 5/g	● 5° nemico prescelto	

ARMAMENTO

Nome	mo	kg	Nome	mo	kg
<i>Arma primaria: *</i>			<i>Armatura:</i>		
<i>Arma secondaria *:</i>			<i>Scudo:</i>		

EQUIPAGGIAMENTO INDOSSATO

* entrambi gli slot potrebbero essere occupati dallo stesso oggetto

Nome	mo	kg	Nome	mo	kg
<i>Testa:</i>			<i>Spalle:</i>		
<i>Viso:</i>			<i>Torso:</i>		
<i>Collo:</i>			<i>Vita:</i>		
<i>Polsi:</i>			<i>Piedi:</i>		
<i>Mano 1 *:</i>			<i>Altro:</i>		
<i>Mano 2 *:</i>			<i>Altro:</i>		
<i>Dito 1:</i>			<i>Altro:</i>		
<i>Dito 2:</i>			<i>Altro:</i>		

EQUIPAGGIAMENTO GENERICO

* entrambi gli slot potrebbero essere occupati dallo stesso oggetto

Nome	Q.tà	mo	kg	Nome	Q.tà	mo	kg
<i>Zaino (2mo - 1kg)</i>							
<i>Corda di canapa (1mo - 5kg)</i>							
<i>Corda di seta (10mo - 2,5kg)</i>							
<i>Razioni da viaggio (1 giorno) (0,5mo - 0,5kg)</i>							
<i>Specchio piccolo di metallo (10mo - 0,25kg)</i>							
<i>Gessetto (0,01mo - 0kg)</i>							
<i>Giaciglio (0,1mo - 2,5kg)</i>							
<i>Coperta invernale (0,5mo - 1,5kg)</i>							
<i>Acciarino e pietra focaia (1mo - 0kg)</i>							
<i>Borsa da cintura (1mo - 0,25kg)</i>							
<i>Rampino (1mo - 2kg)</i>							
<i>Tenda (10mo - 10kg)</i>							
<i>Campanella (1mo - 0kg)</i>							
<i>Pentola di ferro (0,5mo - 5kg)</i>							
<i>Sacco (0,1mo - 0,25kg)</i>							
<i>Otre (1mo - 2kg)</i>							
<i>Ceralacca (1mo - 0,5kg)</i>							
<i>Anello con sigillo (5mo - 0kg)</i>							
<i>Boccale di ceramica (0,02mo - 0,5kg)</i>							
<i>Brocca di ceramica (0,03mo - 4,5kg)</i>							
<i>Inchiostro (fiala) (8mo - 0,03kg)</i>							
<i>Pennino (0,1mo - 0kg)</i>							
<i>Pergamena (foglio) (0,2mo - 0kg)</i>							
<i>Carta (foglio) (0,4mo - 0kg)</i>							
<i>Pugnale (2mo - 0,5kg)</i>							
<i>Farina (0,02mo - 0,5kg)</i>							
<i>Secchio (0,5mo - 1kg)</i>							

VALORI (monete, gemme, oggetti preziosi, possedimenti, vari)

Nome	Q.tà	mo	kg	Nome	Q.tà	mo	kg
<i>Monete di platino (10,00mo - 0,01kg)</i>							
<i>Monete d'oro (1,00mo - 0,01kg)</i>							
<i>Monete d'argento (0,10mo - 0,01kg)</i>							
<i>Monete di rame (0,01mo - 0,01kg)</i>							

VALORE EQUIPAGGIAMENTO:**TOTALE VALORI:****TOTALE PESO:**

TALENTI

PRIVILEGI DI CLASSE

INCANTESIMI, DOMINI

NOTE

ILLUMINAZIONE

Nome	Q	Prezzo (mo)	Peso (kg)	Intensa (m)	Fioca (m)	Durata	Carica	Prezzo (mo)	Durata	Peso (kg)
Lampada comune		0,10	0,5	4,5	9,0	carica	Olio	0,1	6h	0,5
Lanterna a lente sporgente (cono)		12,00	1,5	18,0	36,0	carica	Olio	0,1	6h	0,5
Lanterna schermabile		7,00	1,0	9,0	18,0	carica	Olio	0,1	6h	0,5
Torcia		0,01	0,5	6,0	12,0	1h				
Torcia inestinguibile		110,00	0,5	6,0	12,0	∞				
Candela		0,01	0,0	0,0	1,5	1h				
Verga del sole		2,00	0,5	9,0	18,0	6h				
<i>Incantesimo</i> : Fiamma perenne				6	12	∞				
<i>Incantesimo</i> : Luce				6	12	10min				
<i>Incantesimo</i> : Luce diurna				18	36	30min				
<i>Incantesimo</i> : Luci danzanti (torce)				6	12	1min				

Sono le 23.00 e state giocando col vostro gruppo, quando succede l'imprevedibile: SIETE MORTI! MORTI! MOORTIIII!!!! Amareggiati impugnate una scheda vuota per creare un nuovo personaggio e cominciate a sfogliare il Manuale del Giocatore, mentre il resto del gruppo continua senza di voi. Vi sentite male a dover scegliere di nuovo abilità ed equipaggiamento...

Sphere vi viene incontro. Non si tratta della solita scheda per gestire comodamente la lunga ("lunga"?) vita dei vostri personaggi: è totalmente orientata alla loro generazione!!

Gli esperti giocatori troveranno in Sphere un valido strumento da affiancare al Manuale del Giocatore. Ai neofiti invece apparirà più chiaro com'è strutturato un personaggio e come viene influenzato dalle sue caratteristiche.

Quale lampada scegliere? Quali sono i tratti razziali dei nani? Qual è il carico massimo? Lasciatevi aiutare da **Sphere!**

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.