Giocatore ______________________ Data creazione ______________ G20 CS5

PERSONAGGIO
NOME ______________________
LDN ______________________
DDN (ETÀ) ______________ (______)

ALTEZZA ________ PESO ________
PELLE ________ CAPELLI ________
OCCHI ________ SESSO ________
RAZZA ________

CARATTERISTICHE

	VALORE	MODIF.	VALORE TEMP.	MODIF. TEMP.
FOR				
DES				
COS				
INT				
SAG				
CAR				

ESPERIENZA

LIVELLO	
PX	
PROX	
P. ABILITÀ	
# TALENTI	

SALUTE

MODIFICATORI	PF MAX (COS)	FERITE	DANNI NON LETALI

CARICO

	PESO (Kg)	DES MAX	PEN.	VEL.	CORSA
LEGGERO	da 0 a	=	0	BASE	X4
MEDIO		+3	-3	6m	X3
PESANTE		+1	-6	6m	X3

INIZIATIVA

		DES	TALENTI

SCHIVATA

		DES	TALENTI
	10		

CONDIZIONE FISICA
PEN. ____ = PF TOT / (PF TOT - FERITE)

TIRI SALVEZZA

		BASE	CARAT.	TALENTI
TEMPRA (COS)				
RIFLESSI (DES)				
VOLONTÀ (SAG)				

SOLLEVARE

SOPRA LA TESTA	CARICO MAX
DA TERRA	X2
TRASCINARE	X5

TALENTI

	LIV.

ABILITÀ IN COMBAT.

		CAR.	GRADO
Acrobazia ‡	DES		
Artista della fuga ‡	DES		
Ascoltare	SAG		
Cavalcare	DES		
Concentrazione	COS		
Disattivare congegni	INT		
Equilibrio ‡	DES		
Guarire	SAG		
Muover. Silenz. ‡	DES		
Nascondersi ‡	DES		
Osservare	SAG		
Raggirare	CAR		
Saltare ‡	FOR		
Scalare ‡	FOR		
Intimidire	CAR		

‡ = penalità armatura alla prova

ARMI

		CAR.	GRADO
	DES		
	DES		
	DES		
	DES		
	DES		
	DES		
	DES		

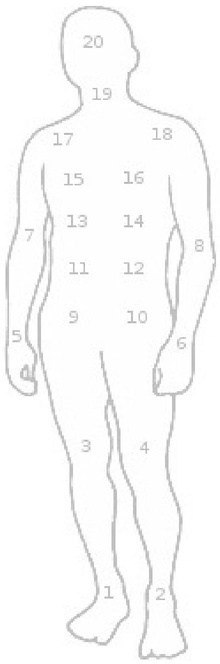
UTILIZZARE OGGETTI

		CAR.	GRADO
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		

*Colpire: 1d20 + abilità + accuratezza - ingombro - rinculo*colpi - distanza / gittata - ferite*

ARMI

DESCRIZIONE	ABILITA	ACCUR.	INGOM.	RINCULO	GITTATA	**DANNI**	CRITICO	RdF	COLPI	TIPO MUN.	RICAR	PESO
Colpo senz'armi												



EQUIPAGGIAMENTO

DESCRIZIONE	**RD**	PESO	MAX DES	PEN.	VEL.
TOTALE			TOTALE		

MUNIZIONI

TIPO	QUANTITA

INVENTARIO

DESCRIZIONE	POSTO	TIPO	PESO
		TOTALE	

ABILITÀ

		CAR.	GRADO
Addestrare animali	CAR		
Camuffare	CAR		
Cercare	INT		
Decifrare scritture	INT		
Diplomazia	CAR		
Empatia animale	CAR		
Falsificare	INT		
Intrattenere	CAR		
Nuotare 2x ‡	FOR		
Percepire intenzioni	SAG		
Raccogliere infor.	CAR		
Rapidità di mano ‡	DES		
Scassinare serrature	DES		
Sopravvivenza	SAG		
Utilizzare corde	DES		
Valutare	INT		

BORSELLO

MONETA	QUANTITA

ARTIGIANATO

		CAR.	GRADO
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		

LINGUE

		CAR.	GRADO
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		

PROPRIETA

NOME	DOVE	VALORE

CONOSCENZE

		CAR.	GRADO
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		
	INT		

NOTE

POTERI