

BARBARIAN - SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nome giocatore:	Nome personaggio:	Background:
-----------------	-------------------	-------------

Caratteristiche Forza (For) Destrezza (Des) Costituzione (Cos) Coraggio (Cor) Forza di volontà (Fdv) Taglia (Tag)	Resistenza: Ferita grave: Bo: Attacchi per round: Mana: Movimento:	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="height: 15px;"></td></tr> </table>							Dati del personaggio Sesso: Altezza: Peso: Capelli: Occhi: Età:

ABILITÀ DEL PERSONAGGIO

ATTACCHI FISICI		SPECIALI
ÿ *Arti Marziali [b,s,c,e,sd= __] 0% ___	ÿ Spada 20% ___	ÿ _____ () ___
ÿ *Calcio [s,c= __] 25% ___	ÿ Spada a 2 mani 15% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Lottare 30% ___	ÿ Spada Corta 20% ___	ÿ _____ () ___
ÿ *Presca [b,s,c,sd= __] 25% ___	ÿ Frombola 10% ___	ÿ _____ () ___
ÿ *Pugno [b,sd= __] 50% ___	DIFESA	ÿ _____ () ___
ÿ *Testata [e= __] 10% ___	ÿ Parata Arma variabile	ÿ _____ () ___
SOTTERFUGIO	ÿ Uso Scudo 50% ___	ÿ _____ () ___
ÿ *Ascoltare [e= __] 25% ___	ÿ *Schivata [b,s,c,e,sd= __] () ___	ÿ _____ () ___
ÿ *Cercare/Osservare [e= __] 20% ___	MAGIA	ÿ _____ () ___
ÿ Manipolare 02% ___	ÿ *Abilità Magiche [b,s,c,e,sd= __] 0% ___	ÿ _____ () ___
ÿ *Muov. Silenz. [b,s,c,e,sd= __] 10% ___	ÿ Conosc. Magiche 0% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Nascondersi 05% ___	GENERALI	ÿ _____ () ___
ÿ *Scalare [b,s,c,sd= __] 40% ___	ÿ Cavalcare 10% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Scassinare Serrature 0% ___	ÿ Equilibrio 30% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Trovare/Disatt. Trapp. 01% ___	ÿ Intimidire 06% ___	ÿ _____ () ___
ARMI	ÿ Lanciare 20% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Arco 20% ___	ÿ Leggere/Scrivere 0% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Arco Composito 15% ___	ÿ *Nuotare [b,s,c,sd= __] 25% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Arma da lancio 05% ___	ÿ Orientamento 10% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Azzia/Mazza 20% ___	ÿ Persuadere 15% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Ascia/Mazza a 2 mani 15% ___	ÿ *Saltare [s,c,sd= __] 25% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Balestra 25% ___	ÿ Seguire tracce 05% ___	ÿ _____ () ___
ÿ Bastone/Lancia 20% ___	ÿ Sopravvivenza 20% ___	ÿ _____ () ___

Lingue Moderne	%	Lingue Antiche	%
ÿ _____	() ___	ÿ _____	() ___
ÿ _____	() ___	ÿ _____	() ___
ÿ _____	() ___	ÿ _____	() ___
ÿ _____	() ___	ÿ _____	() ___
ÿ _____	() ___	ÿ _____	() ___
ÿ _____	() ___	ÿ _____	() ___
ÿ _____	() ___	ÿ _____	() ___
ÿ _____	() ___	ÿ _____	() ___

Denaro:	Gioielli:
mo:	
ma:	
mb:	
mr:	

NB: (*) queste abilità vengono penalizzate dall'uso di b = bracciali; s = schinieri; c = corazza; e = elmo; sd = scudo.

NOTE SUL PERSONAGGIO

BARBARIAN - SCHEDA DEL PERSONAGGIO



ARMATURA

OGGETTI

Armatura	Protezione punta	Protezione taglio	Protezione impatto	Malus% (*)	Forza richiesta	Resistenza
Totale:						
ALTRO						

ARMI

I	Tipo Arma (Abilità)	Danno	Modificatore %	Valore abilità modificato	Penalità Iniziativa	Forza richiesta	Gittata (metri)	Resistenza	Colpo Mirato

TABELLE UTILI

BONUS OFFENSIVO

Bo	(For + Tag) / 2
0	Da 1 a 4
+1	Da 5 a 8
+1d2	Da 9 a 13
+1d4	Da 14 a 16
+1d6	Da 17 a 18
+1d8	Da 19 a 22
+1d10	Da 23 a 26
+1d12	Da 27 a 30
+1d12+1	Da 31 a 40
+1d12+2	Da 41 a 50
+1d12+3	Da 51 a 60
+1d12+4	Da 61 a 70
+1 punto	Ogni 10 in più

LOCAZIONE COLPI

Tiro(1D10)	Zona
10	Testa
9	Braccio sx
8	Braccio dx
1-2-3-4-5	Tronco
7	Gamba sx
6	Gamba dx

ALTRO

NOTE ALLA COMPILAZIONE

1) La voce “*Movimento*” indica quanti metri può percorrere il vostro pg in un round (10 sec) ed è pari $12 + (\text{Des}/3)$. La Mana è pari a $\text{Fdv} \times 2$.

2) Come potete notare ognuno dei campi abilità ha la forma:

ÿ (*)Nome abilità valore base%__

Un esempio:

ÿ Ascoltare 25%__
ÿ *Muoversi Silenz. 10%__
ecc...

Il quadratino serve per segnare l’abilità quando si ottiene un successo perfetto o un fallimento critico. In questo modo alla fine dell’avventura saprete quali sono le abilità su cui bisogna tirare per l’esperienza. L’asterisco indica, se presente, che l’abilità in questione viene penalizzata dall’utilizzo di armature e scudi. Le notazioni fra parentesi quadre (b = bracciali; s = schinieri; c = corazza; e = elmo; sd = scudo.) indicano quali parti dell’armatura penalizzano l’abilità. Dopo l’uguale scrivete il totale dei malus% indicati fra le quadre.

Al valore base delle abilità andranno sommati i punti background che il giocatore darà a quell’abilità. Il nuovo valore deve essere scritto a fianco, sopra la sottolineatura “__”.

3) Si noti che l’abilità schivata riporta : *Schivata DesX2 ()__

La notazione DesX2 significa che il valore base di questa abilità varia a seconda della caratteristica di destrezza del personaggio. Il valore va messo nelle apposite parentesi.

Ad esempio se il vostro pg ha Des = 12 l’abilità di schivata avrà valore base =24.

La scrittura corretta è la seguente:

ÿ *Schivata DesX2 (24)__

4) Nella tabella armi ‘I’ indica il valore Des – (Penalità iniziativa dell’arma), che serve per calcolare più velocemente l’iniziativa ($1d10 + I$).

La voce “valore abilità modificato” si riferisce al valore abilità dell’arma modificato del valore di Modificatore %.

ESEMPIO:

Supponiamo che il vostro personaggio abbia un’abilità in pugnale del 70% e in Arma da lancio del 30% e usi un pugnale Tulwar. Questo è il modo corretto di compilare la tabella armi.

Tipo Arma (Abilità)	Danno	Modificatore %	valore abilità modificato	Penalità Iniziativa	Forza richiesta	Gittata (metri)	Resistenza	Colpo Mirato
Pugnale Tulwar (spada corta) (arma da lancio)	(p)1d4+3(t)1d4 (p)1d4+3(t)1d4	0% -10%	70% 20%	1 2	4 5	/	6 6	AL
						10		-5%
						20		-30%
30	-45%							

Le sottolineature in verde sono state inserite solo per far notare che, nelle armi da lancio (e da tiro), il colpo mirato varia in base alla gittata.

5) Nell’ultima riga della tabella armature ricordate di fare il totale di Malus% e Forza richiesta.