TRUE20 SCHEDA DELL'EROE

NOME		CAMPAGNA	
ORIGINI		TAGLIA	
RUOLO		N°AVVENTURE	
LIVELLO		REPUTAZIONE	

CARATTERISTICHE

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

DETERMINAZIONE

DOTE INNATA

DESCRIZIONE - PERSONALITÀ

ETÀ		SESSO		VIRTÙ	
ALTEZZA		PESO		VIZIO	

COMBATTIMENTO

BONUS DI ATTACCO	TOTALE	BASE	CAR.	TAGLIA	VARI
MISCHIA					
DISTANZA					
LOTTA					

BONUS DI COMBATTIMENTO BASE

DIFESA

		BASE	DES	ARM	TAGLIA	MOD. VARI
SCHIVARE	=10 +					

		BASE	FOR	ARM	TAGLIA	MOD. VARI
PARARE	=10 +					

IMPREPARATO

MOVIMENTO

NORM	ACC	MAX

INIZIATIVA

TOTALE	DES	VARI

TIRO SALVEZZA

	TOT	BASE	CAR.	VARI	ARM.
ROBUSTEZZA					
TEMPRA					
RIFLESSI					
VOLONTÀ					

SANITA' MENTALE

0	5+	10+	15+
SORPRESO (M) ❑	SPAVENTATO (M) ❑	IMPAURITO (M, D20) ❑	TERRORIZZATO (M, D20) ❑
ATTERRITO (O) ❑	CONFUSO (O, D20) ❑	SCONVOLTO (G, D20) ❑	PSICOTICO (S, D20) ❑
			PAZZO (*) ❑

STANCHEZZA

STREMATO (O,D20) ❑ AFFATICATO (O,D20) ❑ ESAUSTO (O,D20) ❑

DANNO E RECUPERO

NON LETALE		TS FALLITO DI		LETALE
CONFUSO(M)	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑	0	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑	CONTUSO (O)
FRASTORNATO(M)	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑	5+	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑	FERITO(O, D20)
STORDITO(M, D20)	❑	10+	❑	INABILE(G,D20)
SVENUTO(M,D20)	❑	15+	❑	MORENTE(F,D20,*)
			❑	MORTO

M Minuto - O Ora - G Giorno - F Fase
* 1-9 Morto 10+ Sopravvive questa fase 20+ Stabilizzato: diventa Inabile e Svenuto

ABILITÀ SPECIALISTICHE

	ARTIGIANATO ■ ‡	TOT	GRADI	VARI	CAR	INT
❑						
❑						
❑						
	CONOSCENZE ■ ‡	**TOT**	**GRADI**	**VARI**	**CAR**	**INT**
❑						
❑						
❑						
	INTRATTENERE	**TOT.**	**GRADI**	**VARI**	**CAR**	**CAR**
❑						
❑						
❑						

ABILITÀ

		MODIFICATORI				
	ABILITÀ	TOT	GRADI	VARI	CAR	CAR
❑	ACROBAZIA ■					DES
❑	ADDESTRARE ANIMALI ‡					CAR
❑	ARTISTA DELLA FUGA					DES
❑	CAMUFFARE					CAR
❑	CAVALCARE ■					DES
❑	CERCARE ‡					INT
❑	CONCENTRAZIONE †					SAG
❑	DIPLOMAZIA					CAR
❑	DISATTIVARE CONGEGNI ■ ‡					INT
❑	FURTIVITÀ					DES
❑	GUIDARE ■					DES
❑	INFORMATICA					INT
❑	INTIMIDIRE					CAR
❑	MEDICINA ■ ‡					SAG
❑	NUOTARE					FOR
❑	PERCEPIRE INTENZIONI					SAG
❑	PERCEZIONE ‡					SAG
❑	PILOTARE					DES
❑	RACCOGLIERE INFORMAZIONI					CAR
❑	RAGGIRARE					CAR
❑	RAPIDITÀ DI MANO ■					DES
❑	SALTARE					FOR
❑	SCALARE					FOR
❑	SOPRAVVIVENZA					SAG
❑						
❑						
❑						

■ Solo con addestramento † Non si può prendere 10 ‡ Si può prendere 10 o 20

STANCHEZZA ❑❑❑❑❑

EQUIPAGGIAMENTO

BENI TRASPORTATI	PESO	BENI TRASPORTATI	PESO
CARICO CORRENTE		PESO TOTALE	

CAPACITA' DI CARICO

TIPO DI CARICO	PESO
Leggero	
Medio	
Pesante	
Massimo	
Spingere / Trascinare	

DENARO

TALENTI/CAPACITÀ SPECIALI

ARMI

ARMA	ATTACCO	DANNO	CRITICO	TIPO	GITTATA
NOTE					
NOTE					
NOTE					
NOTE					

ARMATURE E SCUDI

ARMATURA	DIFESA	ROBUSTEZZA	TIPO
NOTE			
NOTE			
SCUDO	**DIFESA**	**ROBUSTEZZA**	**TIPO**
NOTE			
NOTE			

POTERI

BONUS DEL POTERE

TOTALE	GRADO*	CAR	VARI

* LIVELLO +3
(LIVELLO SE DI RUOLO MISTO)

DIFF. TIRO SALVEZZA

TOTALE		1/2 LIV.	CAR	VARI
	=10 +			

CARATTERISTICA CHIAVE

DISTURBI MENTALI

LINGUE CONOSCIUTE