

DATI PERSONAGGIO

Nome del Personaggio _____

Nome del Giocatore _____ Data Creazione _____

Luogo e Data di Nascita _____

Razza _____ Sesso _____ Allineamento _____

Età _____ Altezza _____ Peso _____ Capelli _____ Occhi _____



D&D e Dungeons & Dragons sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Non s'intende infrangere alcun diritto.

CLASSI E PUNTI ESPERIENZA

Classe	LIVELLO	DADO VITA	PUNTI FERITA	PUNTI ESPERIENZA
A				
B				
C				
D				
E				

PUNTI ESP. LIV. SUCCES. _____

PENALITÀ AI PUNTI ESP. _____

CLASSE PREFERITA _____

CLASSE ARMATURA

=10+

ARMAT.	SCUDO	DES	TAGLIA	NATUR.	ALTRO

CA COLTO ALLA SPROVVISTA (PERDITA DEL BONUS DI DES) _____

CA NEGLI ATTACCHI DI CONTATTO (PERDITA BONUS ARMAT., SCUDO E NATUR.) _____

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI _____ %

PENALITÀ ALLA PROVA DI ARMATURA _____

BONUS MASSIMO DESTREZZA _____

ARMATURA E SCUDO USATI _____

CARATTERISTICHE

	VALORE	MODIF.	VALORE TEMP.	MODIF. TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
Forza					
Destrezza					
Costituzione					
Intelligenza					
Saggezza					
Carisma					

PUNTI FERITA

PUNTI FERITA

RIDUZIONE DEL DANNO

FERITE

DANNI DEBILITANTI

TIRI SALVEZZA

	TOTALE	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	NOTE
Tempra (COS)							
Riflessi (DES)							
Volontà (SAG)							

COMBATTIMENTO E ARMI

Iniziativa

DES + MAGIA + ALTRO

BONUS DI ATTACCO BASE + TAGLIA + FOR = BONUS ATTACCO MISCHIA

N. ATTACCHI 1 2 3 4

BONUS ATTACCO DISTANZA

Colpo Senz'Armi (monaco)

ATT.BASE SENZ'ARMI + TAGLIA + FOR. = BAB SENZ'ARMI

N. ATTACCHI (oltre al primo attacco -3 cumulativo) DANNO BASE SENZ'ARMI

Lottare (pag. 137)

ATT.BASE + FOR + TAGLIA SPEC. =

Arma	BONUS DI ATTACCO TOTALE	INCREMENTO GITTATA	CRITICO	DANNO TOTALE	TAGLIA#	TIPO*	NOTE

PROIETTILI

	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

NOTE

Legenda:

TAGLIE: MIN-MINUSCOLA;
P-PICCOLA;
M-MEDIA;
G-GRANDE

* TIPO: T-TAGLIANTE;
C-CONTUNDENTE;
P-PERFORANTE

