

DATI PERSONAGGIO

Nome del Personaggio

Nome del Giocatore

Data Creazione

Luogo e Data di Nascita

Razza

Sesso

Allineamento

Età

Altezza

Peso

Capelli

Occhi



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+

CA COLTO ALLA SPROVVISTA

(PERDITA DEL BONUS DI DES)

CA NEGLI ATTACCHI DI CONTATTO

(PERDITA BONUS ARMAT., SCUDO E NATUR.)

ARMAT.

SCUDO

DES

TAGLIA

NATUR.

ALTRO

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

9%/10

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 ATTACCO BASE CLASSI

A

B

C

D

E

BONUS DI ATTACCO BASE

TAGLIA

FOR

BONUS ATTACCO MISCHIA

BONUS ATTACCO DISTANZA

Colpo Senz'Armi (monaco)

BAB SENZ'ARMI

ATT.BASE SENZ'ARMI

TAGLIA

FOR.

N. ATTACCHI

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

SCHEDA PER D&D 3ª EDIZIONE - REALIZZATA DALLA DRAGONS' LAIR DI UDINE V.2.0.2 DEL 19/02/2002 <www.dragonslair.it - info@dragonslair.it>

PAGINA 1

[illegible][illegible][illegible][illegible]

ABILITÀ CON ARMI E ARMATURE	
ARMI	ARMATURE
TUTTE LE ARMI SEMPLICI <input type="checkbox"/>	ARMATURE LEGGERE <input type="checkbox"/>
TUTTE LE ARMI DA GUERRA <input type="checkbox"/>	ARMATURE MEDIE <input type="checkbox"/>
DA GUERRA/ESOTICA _____	ARMATURE PESANTI <input type="checkbox"/>
DA GUERRA/ESOTICA _____	SCUDO <input type="checkbox"/>
DA GUERRA/ESOTICA _____	_____
DA GUERRA/ESOTICA _____	_____
DA GUERRA/ESOTICA _____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

PUNTI ABILITÀ			
CLASSE	PUNTI ABILITÀ INIZIALI	PUNTI ABILITÀ PER LIV.	PUNTI ABILITÀ TOTALI
A			
B			
C			
D			
E			

LINGUE		
LINGUA PARLATA	PUNTI ABILITÀ	ALFABETO

SCACCIARE I NON MORTI			
Prova = 1d20 + MODIF. CAR		RISULTATO	MAX DV
Dadi Vita Influenzati		Fino a 0	Liv. Chr. -4
2d6 + <div>LIV. MOD. CAR</div>		1-3	Liv. Chr. -3
		4-6	Liv. Chr. -2
		7-9	Liv. Chr. -1
Tentativi Giornalieri		10-12	Liv. Chierico
<div>TOTALE MOD. CAR TALENTO</div>		13-15	Liv. Chr. +1
{NOTE}		16-18	Liv. Chr. +2
		19-21	Liv. Chr. +3
		22+	Liv. Chr. +4

DIVINITÀ E DOMINI	
DIVINITÀ	
DOMINIO	
POTERI	
DOMINIO	
POTERI	

NOTE	

LISTA DELLE ABILITÀ				
Abilità	CARATT. CHIAVE	TOTALE	CARATT.	GRADO. ALTRO
<input type="checkbox"/> Acrobazia /   [saltare]	DES			
<input type="checkbox"/> Addestrare animali  [empatia animale]	CAR			
<input type="checkbox"/> Alchimia	INT			
<input type="checkbox"/> Artigianato ( )	INT			
<input type="checkbox"/> Artigianato ( )	INT			
<input type="checkbox"/> Artigianato ( )	INT			
<input type="checkbox"/> Artigianato ( )	INT			
<input type="checkbox"/> Artista della Fuga /   [utilizzare corde]	DES			
<input type="checkbox"/> Ascoltare /  [talento sensi acuti]	SAG			
<input type="checkbox"/> Camuffare  [raggirare]	CAR			
<input type="checkbox"/> Cavalcare / [addestrare animali]	DES			
<input type="checkbox"/> Cercare	INT			
<input type="checkbox"/> Comunicazione Segreta  [raggirare, percepire inganni]	SAG			
<input type="checkbox"/> Concentrazione / [talento incantesimi in combattimento]	COS			
<input type="checkbox"/> Conoscenza delle Terre Selvagge [orientamento]	SAG			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (arcane)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (geografia)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (natura)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (piani)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (religioni)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (storia)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze ( )	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze ( )	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze ( )	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze ( )	INT			
<input type="checkbox"/> Decifrare Scritture	INT			
<input type="checkbox"/> Diplomazia [raggirare, percepire inganni]	CAR			
<input type="checkbox"/> Disattivare Congegni /	INT			
<input type="checkbox"/> Empatia Animale	CAR			
<input type="checkbox"/> Equilibrio /  [acrobazia]	DES			
<input type="checkbox"/> Falsificare ( per altro lettore)	INT			
<input type="checkbox"/> Guarire / [professione: erborista]	SAG			
<input type="checkbox"/> Intimidire [raggirare]	CAR			
<input type="checkbox"/> Intrattenere	CAR			
<input type="checkbox"/> Leggere Labbra ( una volta per minuto)	INT			
<input type="checkbox"/> Muoversi silenziosamente /	DES			
<input type="checkbox"/> Nascondersi /	DES			
<input type="checkbox"/> Nuotare (-1 ogni 2,25 kg di peso portato)	FOR			
<input type="checkbox"/> Orientamento (una volta al giorno)	SAG			
<input type="checkbox"/> Osservare / ( per altra opportunità) [talento sensi acuti]	SAG			
<input type="checkbox"/> Percepire Inganni ( per diversa persona)	SAG			
<input type="checkbox"/> Professione ( )	SAG			
<input type="checkbox"/> Professione ( )	SAG			
<input type="checkbox"/> Professione ( )	SAG			
<input type="checkbox"/> Professione ( )	SAG			
<input type="checkbox"/> Raccogliere informazioni	CAR			
<input type="checkbox"/> Raggiare / ( in combattimento)	CAR			
<input type="checkbox"/> Saltare /  [acrobazia, talento correre]	FOR			
<input type="checkbox"/> Sapienza Magica / [utilizzare oggetti magici]	INT			
<input type="checkbox"/> Scalare /  [utilizzare corde]	FOR			
<input type="checkbox"/> Scassinare Serrature	DES			
<input type="checkbox"/> Scrutare	INT			
<input type="checkbox"/> Svuotare Tasche   [raggirare]	DES			
<input type="checkbox"/> Utilizzare Corde [artista della fuga]	DES			
<input type="checkbox"/> Utilizzare Oggetti Magici /  [sapienza magica, decifrare scritture]	CAR			
<input type="checkbox"/> Valutare	INT			
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
MASSIMO GRADO ABILITÀ: DELLA PROPRIA CLASSE, LIVELLO PG+3 • DI CLASSE INCROCIATA (LIV. PG+3)/2				
LEGENDA:  Possono essere usate anche senza addestramento; /  Abilità di classe; /  Abilità di classe incrociata; /  Abilità proibite;  E' possibile usarle più volte consecutivamente;  Si applica la penalità per armatura e/o ingombro; / Può essere utile anche in combattimento; [abilità/talento] 5 gradi o più nell'abilità o il talento danno normalmente un bonus di +2 (sinergia) –leggi descrizione.				

[illegible][illegible]

VELOCITÀ BASE					
<input type="checkbox"/> 4,5 m	<input type="checkbox"/> 6 m	<input type="checkbox"/> 9 m	<input type="checkbox"/> 12 m	<input type="checkbox"/> _____ m	
<b>Carico</b>	CAPACITÀ DI TRASPORTO (in Kg)	MAX BONUS DES	PENALITÀ ALLA PROVA D'ARMATURA	CORSA	VELOCITÀ MODIFICATA
LEGGERO		SENZA LIMITI	NESSUNO	x4	BASE
MEDIO		+3	-3	x4	
PESANTE		+1	-6	x3	
PENALITÀ PER ARMATURA E SCUDO (le penalità non si sommano, si usa la peggiore)					
<b>MOVIMENTO</b> (VALORI APPROSSIMATI)	<b>TATTICO</b> (METRI/ROUND)	<b>LOCALE (x10)</b> (METRI/MINUTO)	<b>ORARIO (x0,5)</b> (KM/ORA)	<b>GIORNO (x4)</b> (KM/8 ORE)	
<b>CAMMINARE</b>	_____	_____	_____	_____	
<b>ANDARE VELOCI (x2)</b>	_____	_____	_____	—	
<b>CORRERE (x3)</b>	_____	_____	—	—	
<b>CORRERE (x4)</b>	_____	_____	—	—	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">           SOLLEVARE SOPRA LA TESTA (= CARICO MASSIMO)         </div> <div style="width: 20%; text-align: center;"> <input style="width: 100%;" type="text"/> Kg         </div> <div style="width: 30%;">           SOLLEVARE DAL TERRENO (= 2 X CARICO MASSIMO)         </div> <div style="width: 20%; text-align: center;"> <input style="width: 100%;" type="text"/> Kg         </div> <div style="width: 30%;">           SPINGERE O TRASCINARE (= 5 X CARICO MASSIMO)         </div> <div style="width: 20%; text-align: center;"> <input style="width: 100%;" type="text"/> Kg         </div> </div>					

[illegible]