DATI PERSONAGGIO

Nome del Personaggio _____

Nome del Giocatore _____ Data Creazione _____

Luogo e Data di Nascita _____

Razza _____ Sesso _____ Pelle _____

Età _____ Altezza _____ Peso _____ Capelli _____ Occhi _____

Allineamento _____ Taglia _____

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

CARATTERISTICHE

	VALORE	MODIF.	VALORE TEMP.	MODIF. TEMP	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
FOR					
DES					
COS					
INT					
SAG					
CAR					

CLASSI E PUNTI ESPERIENZA

Classe	LIVELLO CLASSE	DADO VITA	PUNTI FERITA[1]	C P.[2]
A				
B				
C				
D				
E				
F				
G				

LIVELLO TOTALE PG

PUNTI ESPERIENZA

PUNTI ESP. LIV. SUCCES.

PENALITÀ AI PUNTI ESP.

Legenda: 1 - PF senza bonus COS
2 - Classe Preferita ☒

PUNTI FERITA

PUNTI FERITA

FERITE

RIDUZIONE DEL DANNO

DANNI NON LETALI

RESISTENZE

CLASSE ARMATURA

=10+

ARMAT.	SCUDO	DES	TAGLIA	NATUR.	DEVIAZ.	ALTRO	TEMP.

ARMATURA E SCUDO USATI

CA COLTO ALLA SPROVVISTA (PERDITA DEL BONUS DI DES)

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

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI %

PENALITÀ ALLA PROVA DI ARMATURA

BONUS MASSIMO DESTREZZA

NOTE

BONUS ATTACCO BASE

BONUS ATTACCO BASE CLASSI: A / B / C / D / E / F / G

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

+ TAGLIA SPECIALE

+ FORZA

= LOTTARE

DESTREZZA = BONUS ATTACCO DISTANZA

Penalità al combattere con due armi: PRIMARIA / SECONDARIA

INIZIATIVA

DES + TALENTI + MAGIA + ALTRO =

TIRI SALVEZZA

	TOTALE	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
Tempra (COS)					
Riflessi (DES)					
Volontà (SAG)					

Resistenza agli incantesimi

NOTE

ARMI

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

PROIETTILI

_____ □□□□□□□□□□

_____ □□□□□□□□□□

_____ □□□□□□□□□□

_____ □□□□□□□□□□

NOTE

Legenda:

TAGLIA: L - LEGGERA;
1 - A UNA MANO;
2 - A DUE MANI;

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

TRATTI RAZZIALI

TALENTI

PRIVILEGI DI CLASSE

NOTE

ABILITÀ CON ARMI E ARMATURE

ARMI

TUTTE LE ARMI SEMPLICI ❑

TUTTE LE ARMI DA GUERRA ❑

DA GUERRA/ESOTICA _____

DA GUERRA/ESOTICA _____

DA GUERRA/ESOTICA _____

ARMATURE

ARMATURE LEGGERE ❑

ARMATURE MEDIE ❑

ARMATURE PESANTI ❑

SCUDO ❑

LINGUE

PUNTI ABILITÀ	LINGUA PARLATA	ALFABETO

SCACCIARE I NON MORTI

Prova = 1d20 + MODIF. CAR

Dadi Vita Influenzati: 2d6 + LIV. [ ] + MOD. CAR [ ]

Tentativi Giornalieri: TOTALE [ ] =3+ MOD. CAR [ ] + TALENTO [ ]

[NOTE]

RISULTATO	MAX DV
Fino a 0	Liv. Chr. -4
1-3	Liv. Chr. -3
4-6	Liv. Chr. -2
7-9	Liv. Chr. -1
10-12	Liv. Chierico
13-15	Liv. Chr. +1
16-18	Liv. Chr. +2
19-21	Liv. Chr. +3
22+	Liv. Chr. +4

DIVINITÀ E DOMINI

DIVINITÀ

DOMINIO

POTERI

DOMINIO

POTERI

DOMINIO

POTERI

DOMINIO

POTERI

NOTE

LISTA DELLE ABILITÀ

Abilità	CARATT. CHIAVE	TOTALE	CARATT.	GRADO.	ALTRO
☐◗ **Acrobazia** ⁄ ◥ [saltare]	DES				
☐◗ **Addestrare animali** ↻	CAR				
☐ **Artigianato** (_____)	INT				
☐ **Artigianato** (_____)	INT				
☐ **Artigianato** (_____)	INT				
☐ **Artigianato** (_____)	INT				
☐ **Artista della Fuga** ⁄ ◥ ↻ [talento agilità]	DES				
☐ **Ascoltare** ⁄ ↻ [talento sensi acuti]	SAG				
☐ **Camuffare** ↻ [raggirare]	CAR				
☐ **Cavalcare** ⁄ [addestrare animali]	DES				
☐ **Cercare**	INT				
☐ **Concentrazione** ⁄ [talento incantesimi in combattimento]	COS				
☐◗ **Conoscenze** (arcane)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (architettura e ingegneria)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (dungeon)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (geografia)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (locale)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (natura)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (nobiltà e regalità)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (piani)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (religioni)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (storia)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (_____)	INT				
☐◗ **Conoscenze** (_____)	INT				
☐◗ **Decifrare Scritture**	INT				
☐ **Diplomazia** [raggirare, percepire intenzioni]	CAR				
☐◗ **Disattivare Congegni** ⁄ ↻	INT				
☐◗ **Empatia Animale**	CAR				
☐ **Equilibrio** ⁄ ◥ [acrobazia]	DES				
☐ **Falsificare** (↻ per altro lettore)	INT				
☐ **Guarire** ⁄ [professione: erborista]	SAG				
☐ **Intimidire** [raggirare]	CAR				
☐ **Intrattenere** ↻ (_____)	CAR				
☐ **Intrattenere** ↻ (_____)	CAR				
☐ **Intrattenere** ↻ (_____)	CAR				
☐ **Intrattenere** ↻ (_____)	CAR				
☐ **Intrattenere** ↻ (_____)	CAR				
☐ **Intrattenere** ↻ (_____)	CAR				
☐ **Muoversi silenziosamente** ⁄ ◥	DES				
☐ **Nascondersi** ⁄ ◥	DES				
☐ **Nuotare** ◥x2 [talento atletico, resistenza fisica]	FOR				
☐ **Osservare** ⁄ (↻ per altra opportunità) [talento sensi acuti]	SAG				
☐ **Percepire intenzioni** (↻ per diversa persona)	SAG				
☐◗ **Professione** (_____)	SAG				
☐◗ **Professione** (_____)	SAG				
☐◗ **Professione** (_____)	SAG				
☐◗ **Professione** (_____)	SAG				
☐ **Raccogliere informazioni** ↻	CAR				
☐ **Raggirare** ⁄ (↻ in combattimento)	CAR				
☐◗ **Rapidità di mano** ◥ ↻ [raggirare]	DES				
☐ **Saltare** ⁄ ◥ [acrobazia, talento correre]	FOR				
☐◗ **Sapienza Magica** ⁄ [utilizzare oggetti magici]	INT				
☐ **Scalare** ⁄ ◥ [utilizzare corde]	FOR				
☐◗ **Scassinare Serrature**	DES				
☐ **Sopravvivenza** [talento autosufficiente]	SAG				
☐ **Utilizzare Corde** [artista della fuga]	DES				
☐◗ **Utilizzare Oggetti Magici** ⁄ ↻ [sapienza magica, decifrare scritture]	CAR				
☐ **Valutare**	INT				
☐ _____	____				
☐ _____	____				
☐ _____	____				
☐ _____	____				

MASSIMO GRADO ABILITÀ: DELLA PROPRIA CLASSE, LIVELLO PG+3 • DI CLASSE INCROCIATA (LIV. PG+3)/2

LEGENDA: ◗ Abilità che **richiede addestramento**; ☒ Abilità di classe; ↻ 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.

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	I	Z	T	__
Razioni: □□□□□□□□□□□□□□				
TOTALE PESI				
TOTALE PESI SUL PG				

I - indossati

Z - zaino (max ______ kg)

T - tasca da cintura (n° _____; max _______ kg)

__ - ___________________ (n° _____; max _______ kg)

CONTANTI

MONETE DI PLATINO	
MONETE D'ORO	
MONETE D'ARGENTO	
MONETE DI RAME	

DENARO PRESTATO DEPOSITATO O RICEVUTO

DOVE	QUANDO	QUANTO

GEMME E GIOIELLI

MOVIMENTO

Velocità di base: _________ Volare ______ (_________)

Altro Movimento: ______________________

MOVIMENTO	TATTICO (metri/round)	LOCALE (x10) (metri/minuto)	ORA (Km/ora)	GIORNO (Km/8 ore)
CAMMINARE				
VELOCI (x2)				✘
CORRERE (x3)			✘	✘
CORRERE (x4)			✘	✘

CARICO

	CAPACITÀ DI TRASPORTO (in Kg)	MAX BONUS DES	PENALITÀ ALLA PROVA D'ARMATURA	CORSA	VELOCITÀ MODIFICATA
LEGGERO	da 0 a	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)					

SOLLEVARE SOPRA LA TESTA (carico massimo) ______ Kg

SOLLEVARE DAL TERRENO (carico massimo x2) ______ Kg

SPINGERE O TRASCINARE (carico massimo x5) ______ Kg