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

TIRI SALVEZZA

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

NOTE

Resistenza agli incantesimi

INIZIATIVA

DES + TALENTI + MAGIA + ALTRO =

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

PRIVILEGI DI CLASSE

TALENTI

NOTE

ABILITÀ CON ARMI E ARMATURE

ARMI		ARMATURE	
TUTTE LE ARMI SEMPLICI	❑	ARMATURE LEGGERE	❑
TUTTE LE ARMI DA GUERRA	❑	ARMATURE MEDIE	❑
DA GUERRA/ESOTICA _____		ARMATURE PESANTI	❑
DA GUERRA/ESOTICA _____		SCUDO	❑
DA GUERRA/ESOTICA _____			

LINGUE

PUNTI ABILITÀ	LINGUA PARLATA	ALFABETO

SCACCIARE I NON MORTI

Prova = 1d20 + MODIF. CAR

+2 (se conoscenza religioni ha almeno 5 gradi)

+ ☐ ALTRO _____

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				
☐ **Artista della Fuga** ⁄ ◥ ○ [talento agilità]	DES				
☐ **Ascoltare** ⁄ ○ [talento sensi acuti]	SAG				
☐◗ **Autoipnosi*** ○ [conoscenza arti psioniche]	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*** (arti psioniche)	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				
☐ **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				
☐ **Raccogliere informazioni** ○	CAR				
☐ **Raggirare** ⁄ (○ in combattimento)	CAR				
☐◗ **Rapidità di mano** ◥ ○ [raggirare]	DES				
☐ **Saltare** ⁄ ◥ [acrobazia, talento correre]	FOR				
☐◗ **Sapienza Magica** ⁄ [utilizzare oggetti magici]	INT				
☐◗ **Sapienza Psionica*** [utilizz. oggetti psionici, talento Affinità psionica]	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				
☐◗ **Utilizzare Oggetti Psionici*** ⁄ ○ [psicraft]	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.
Le abilità con **l'asterisco** (*) sono prese dall'Expanded Psionics Handbook.

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	I	Z	T	__