Dungeons & Dragons — Scheda del personaggio

Nome del giocatore

Nome del personaggio | Livello | Classe | Cammino leggendario | Destino epico | PE totali

Razza | Taglia | Età | Sesso | Altezza | Peso | Allineamento | Divinità | Compagnia di avventurieri o altre affiliazioni

INIZIATIVA

PUNTEGGIO | DES | 1/2 LIV | VARI

Iniziativa

MODIFICATORI CONDIZIONALI

DIFESE

PUNTEGGIO | DIFESA | 10 + 1/2 LIV | ARMATURA | CARATT. | CLASSE | TALENTO | POTENZ. | VARI | VARI

CA

BONUS CONDIZIONALI

TEMP — DIFESA — 10 + 1/2 LIV | CARATT. | CLASSE | TALENTO | POTENZ. | VARI | VARI

BONUS CONDIZIONALI

RIF — DIFESA — 10 + 1/2 LIV | CARATT. | CLASSE | TALENTO | POTENZ. | VARI | VARI

BONUS CONDIZIONALI

VOL — DEFESA — 10 + 1/2 LIV | CARATT. | CLASSE | TALENTO | POTENZ. | VARI | VARI

BONUS CONDIZIONALI

MOVIMENTO

PUNTEGGIO | BASE | ARMATURA | OGGETTO | VARI

Velocità (Quadretti)

MOVIMENTO SPECIALE

CARATTERISTICHE

PUNTEGGIO | ABILITÀ | MOD CARATT. | MOD + 1/2 LIV

FOR Forza

COS Costituzione

DES Destrezza

INT Intelligenza

SAG Saggezza

CAR Carisma

SENSI

PUNTEGGIO | SENSO PASSIVO | BASE | BONUS DI ABILITÀ

Intuizione Passiva 10 +

Percezione Passiva 10 +

SENSI SPECIALI

SPAZIO ATTACCHI

CARATTERISTICA:

BONUS DI ATTACCO | 1/2 LIV | CARATT. | CLASSE | COMP. | TALENTO | POTENZ. | VARI

+

CARATTERISTICA:

BONUS DI ATTACCO | 1/2 LIV | CARATT. | CLASSE | COMP. | TALENTO | POTENZ. | VARI

+

PUNTI FERITA

PF MASSIMI

IMPULSI CURATIVI AL GIORNO

SANGUINANTE 1/2 PF | VALORE DELL'IMPULSO 1/4 PF | IMPULSI AL GIORNO

PUNTI FERITA ATTUALI | IMPULSI UTILIZZATI ATTUALMENTE

RECUPERARE ENERGIE — 1 VOLTA PER INCONTRO — USATO

PUNTI FERITA TEMPORANEI

TIRI SALVEZZA CONTRO MORTE — FALLIMENTI

MODIFICATORI AI TIRI SALVEZZA

RESISTENZE

CONDIZIONI ED EFFETTI ATTUALI

PUNTI AZIONE

Punti Azione

PIETRE MILIARI	PUNTI AZIONE
0	1
1	2
2	3

EFFETTI AGGIUNTIVI DELL'USO DEI PUNTI AZIONE

SPAZIO DANNI

CARATTERISTICA:

DANNI | CARATT. | TALENTO | POTENZ. | VARI | VARI

CARATTERISTICA:

DANNI | CARATT. | TALENTO | POTENZ. | VARI | VARI

PRIVILEGI RAZZIALI

MODIFICATORI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

ATTACCHI BASILARI

ATTACCO		DIFESA	ARMA O POTERE	DANNI
	Contro			
	Contro			
	Contro			
	Contro			

ABILITÀ

BONUS	NOME DELL'ABILITÀ		MOD CARATT. + 1/2 LIV	ADDES. (+5)	PENALITÀ DI ARMATURA	VARI
	Acrobazia	DES				
	Arcano	INT			n/a	
	Atletica	FOR				
	Bassifondi	CAR			n/a	
	Diplomazia	CAR			n/a	
	Dungeon	SAG			n/a	
	Furtività	DES				
	Guarire	SAG			n/a	
	Intimidire	CAR			n/a	
	Intuizione	SAG			n/a	
	Manolesta	DES				
	Natura	SAG			n/a	
	Percezione	SAG			n/a	
	Raggirare	CAR			n/a	
	Religione	INT			n/a	
	Storia	INT			n/a	
	Tenacia	COS				

PRIVILEGI DI CLASSE/LEGGENDARI/EPICI

LINGUAGGI CONOSCIUTI

TALENTI

©2008 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso esclusivamente personale.

ELENCO DEI POTERI

Elencare i poteri del personaggio nello spazio sottostante.
Spuntare la casella quando si usa il potere.
Cancellare la spunta quando si recupera il potere.

POTERI A VOLONTÀ

POTERI A INCONTRO

POTERI GIORNALIERI

POTERI DI UTILITÀ

ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

Elencare i poteri del personaggio nello spazio sottostante.
Spuntare la casella quando si usa il potere.
Cancellare la spunta quando si recupera il potere.

OGGETTI MAGICI

ARMA
ARMA
ARMA
ARMA
ARMATURA
BRACCIA
PIEDI
MANI
TESTA
COLLO
ANELLO
ANELLO
CINTURA

Poteri giornalieri degli oggetti al giorno

Eroico (1-10) ☐ Pietra miliare ☐/☐/☐/☐
Leggendario (11-20) ☐☐ Pietra miliare ☐/☐/☐/☐
Epico (21-30) ☐☐☐ Pietra miliare ☐/☐/☐/☐

TRATTI CARATTERIALI

MODI DI FARE E ASPETTO

BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

COMPAGNI E ALLEATI

NOME	NOTE
NOME	NOTE
NOME	NOTE
NOME	NOTE
NOME	NOTE
NOME	NOTE
NOME	NOTE
NOME	NOTE

ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

RITUALI

MONETE E OGGETTI DI VALORE

APPUNTI DELLE SESSIONI E DELLA CAMPAGNA

©2008 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso esclusivamente personale.