NOME DEL PERSONAGGIO _____ GIOCATORE _____

CLASSE E LIVELLO _____ RAZZA _____ ALLINEAMENTO _____ DIVINITÀ _____

TAGLIA _____ ETÀ _____ SESSO _____ ALTEZZA _____ PESO _____ OCCHI _____ CAPELLI _____ PELLE _____

Dungeons & Dragons®

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA				
DES DESTREZZA				
COS COSTITUZIONE				
INT INTELLIGENZA				
SAG SAGGEZZA				
CAR CARISMA				

PF PUNTI FERITA — TOTALE _____ — FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI _____ — DANNI NON LETALI _____

VELOCITÀ _____

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE _____ = 10 + BONUS ARMATURA _____ + BONUS SCUDO _____ + MOD DES _____ + MOD TAGLIA _____ + ARMATURA NATURALE _____ + MOD DEVIAZIONE _____ + MOD VARI _____

RIDUZIONE DEL DANNO _____

CONTATTO CLASSE ARMATURA _____ — **COLTO ALLA SPROVVISTA** CLASSE ARMATURA _____

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE _____ = MOD DES _____ + MOD VARI _____

TIRI SALVEZZA	TOTALE	= SALVEZZA BASE	+ MOD CARATTERISTICA	+ MOD MAGIA	+ MOD VARI	+ MOD TEMP.
TEMPRA (COSTITUZIONE)						
RIFLESSI (DESTREZZA)						
VOLONTÀ (SAGGEZZA)						

MODIFICATORI DI CONDIZIONE _____

BONUS DI ATTACCO BASE _____ — **RESISTENZA AGLI INCANTESIMI** _____

LOTTA MODIFICATORE — TOTALE _____ = BONUS DI ATTACCO BASE _____ + MOD FOR _____ + MOD TAGLIA _____ + MOD VARI _____

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ABILITÀ

GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA) _____ /

ABILITÀ DI CLASSE	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI
☐	Acrobazia	DES*				
☐	Addestrare Animali	CAR				
☐	Artigianato ■ (_____)	INT				
☐	Artigianato ■ (_____)	INT				
☐	Artigianato ■ (_____)	INT				
☐	Artista della Fuga ■	DES*				
☐	Ascoltare ■	SAG				
☐	Camuffare ■	CAR				
☐	Cavalcare ■	DES				
☐	Cercare ■	INT				
☐	Concentrazione ■	COS				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Decifrare Scritture	INT				
☐	Diplomazia ■	CAR				
☐	Disattivare Congegni	INT				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Falsificare ■	INT				
☐	Guarire ■	SAG				
☐	Intimidire ■	CAR				
☐	Intrattenere ■ (_____)	CAR				
☐	Intrattenere ■ (_____)	CAR				
☐	Intrattenere ■ (_____)	CAR				
☐	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☐	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR*				
☐	Osservare ■	SAG				
☐	Percepire Intenzioni ■	SAG				
☐	Professione (_____)	SAG				
☐	Professione (_____)	SAG				
☐	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☐	Raggirare ■	CAR				
☐	Rapidità di Mano	DES*				
☐	Saltare ■	FOR*				
☐	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare ■	FOR*				
☐	Scassinare Serrature	DES				
☐	Sopravvivenza ■	SAG				
☐	Utilizzare Corde ■	DES				
☐	Utilizzare Oggetti Magici	CAR				
☐	Valutare ■	INT				
☐	_____	____				
☐	_____	____				
☐	_____	____				

■ *Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.*
☐ *Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.*
* *La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)*

©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS CA	DES MAX

PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA

FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
			PESO TOTALE TRASPORTATO		

CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA	SOLLEVARE DAL TERRENO	SPINGERE O TRASCINARE
			EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO	2 X CARICO MASSIMO	5 X CARICO MASSIMO

DENARO

MR—

MA—

MO—

MP—

TALENTI

PAG.

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

LINGUAGGI

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali + uno per punto di bonus Int

INCANTESIMI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

0:

1°:

2°:

3°:

4°:

5°:

6°:

7°:

8°:

9°:

SALVEZZA INCANTESIMI ☐ MOD CD

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI ☐ %

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

INCANTESIMI CONOSCIUTI	CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
		0		0
		1°		
		2°		
		3°		
		4°		
		5°		
		6°		
		7°		
		8°		
		9°		

©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale