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

CA

BONUS CONDIZIONALI

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

TEMP

BONUS CONDIZIONALI

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

RIF

BONUS CONDIZIONALI

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

VOL

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

TALENTI

LINGUAGGI CONOSCIUTI

©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

APPUNTI DELLE SESSIONI E DELLA CAMPAGNA

ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

RITUALI

MONETE E OGGETTI DI VALORE

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