Dungeons & Dragons®

Accessorio

Schede dei Personaggi

Julia Martin e Sean Glenn

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Barbaro
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI | RIDUZIONE DEI DANNI | TIPO DADO VITA: d12 | **VELOCITÀ**

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

PROBABILITÀ DI MANCARE | PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA | RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

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

ATTACCO BASE BONUS

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	= BONUS DI ATTACCO BASE	+ MOD. FOR	+ MOD. TAGLIA	+ MOD. VARI	+ MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO						
DISTANZA BONUS DI ATTACCO						

TOTALE | BONUS DI ATTACCO BASE | MOD. DES | MOD. TAGLIA | MOD. VARI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO: /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☒	Acrobazia	DES*				
☐	Addestrare Animali	CAR				
☒	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ ( )	INT				
☒	Artista della Fuga ■	DES*				
☐	Ascoltare ■	SAG				
☒	Camuffare ■	CAR				
☐	Cavalcare ■ ( )	DES				
☒	Cercare ■	INT				
☒	Comunicazione Segreta	SAG				
☒	Concentrazione ■	COS				
☐	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☒	Conoscenze (arcane)	INT				
☒	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☒	Conoscenze (dei piani)	INT				
☒	Conoscenze (geografia)	INT				
☒	Conoscenze (locale)	INT				
☒	Conoscenze (natura)	INT				
☒	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☒	Conoscenze (religioni)	INT				
☒	Conoscenze (storia)	INT				
☒	Diplomazia ■	CAR				
☒	Disattivare Congegni	INT				
☒	Equilibrio ■	DES*				
☒	Falsificare ■	INT				
☒	Guarire ■	SAG				
☐	Intimidire ■	CAR				
☒	Intrattenere ■ ( ) ( ) ( )	CAR				
☒	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☒	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR**				
☐	Orientamento	SAG				
☒	Osservare ■	SAG				
☒	Percepire Inganni ■	SAG				
☒	Professione( )	SAG				
☒	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☒	Raggirare ■	CAR				
☐	Saltare ■	FOR*				
☒	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare ■	FOR*				
☒	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■ [*non può acquisire gradi*]	INT			0	
☒	Svuotare Tasche	DES*				
☒	Utilizzare Corde ■	DES				
☒	Valutare ■	INT				
☐						
☐						

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO
		PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

IRA VOLTE AL GIORNO ☐ USATA ☐

DURATA IRA: ☐ ROUND

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

LINGUAGGI

Alfabetizzato? (2 punti abilità) ☐

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali + bonus di Int

Ogni linguaggio addizionale (Parlare Linguaggi) = 2 punti abilità

NOTE

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Bardo
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI

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

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

ATTACCO BASE BONUS

RIDUZIONE DEI DANNI | TIPO DADO VITA: d6 | **VELOCITÀ**

PROBABILITÀ DI MANCARE | FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI | PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA | RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	= BONUS DI ATTACCO BASE	+ MOD. FOR	+ MOD. TAGLIA	+ MOD. VARI	+ MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO						
DISTANZA BONUS DI ATTACCO						
	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD. DES	MOD. TAGLIA	MOD. VARI	

ARMA

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO: /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	= MOD. CARATTERISTICA	+ GRADI	+ MOD. VARI
☐	Acrobazia	DES*				
☒	Addestrare Animali	CAR				
☐	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ ( )	INT				
☐	Artista della Fuga ■	DES*				
☐	Ascoltare ■	SAG				
☐	Camuffare ■	CAR				
☒	Cavalcare ■ ( )	DES				
☒	Cercare ■	INT				
☒	Comunicazione Segreta	SAG				
☐	Concentrazione ■	COS				
☐	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☐	Conoscenze (arcane)	INT				
☐	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☐	Conoscenze (dei piani)	INT				
☐	Conoscenze (geografia)	INT				
☐	Conoscenze (locale)	INT				
☐	Conoscenze (natura)	INT				
☐	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☐	Conoscenze (religioni)	INT				
☐	Conoscenze (storia)	INT				
☐	Decifrare Scritture	INT				
☐	Diplomazia ■	CAR				
☒	Disattivare Congegni	INT				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☒	Falsificare ■	INT				
☒	Guarire ■	SAG				
☒	Intimidire ■	CAR				
☐	Intrattenere ■ ( ) ( ) ( )	CAR				
☐	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☐	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR**				
☐	Orientamento	SAG				
☒	Osservare ■	SAG				
☒	Percepire Inganni ■	SAG				
☐	Professione ( )	SAG				
☐	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☐	Raggirare ■	CAR				
☐	Saltare ■	FOR*				
☐	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare ■	FOR*				
☒	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■	INT				
☐	Svuotare Tasche	DES*				
☒	Utilizzare Corde ■	DES				
☐	Utilizzare Oggetti Magici	CAR				
☐	Valutare ■	INT				
☐						

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO
		PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

MUSICA BARDICA VOLTE AL GIORNO ☐ USATA ☐

PROVA CONOSCENZA BARDICA ☐
1d20 +livello del bardo + modificatore di INT

☐ CARICO LEGGERO

☐ CARICO MEDIO

☐ CARICO PESANTE

☐ SOLLEVARE SOPRA LA TESTA
EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO

☐ SOLLEVARE DAL TERRENO
2 x CARICO MASSIMO

☐ SPINGERE O TRASCINARE
5 x CARICO MASSIMO

LINGUAGGI

Linguaggi Iniziali = Comune + linguaggi razziali + bonus Int
Ogni linguaggio addizionale (Parlare Linguaggi) = 1 punto abilità

INCANTESIMI

NUMERO DI INCANTESIMI DA BARDO CONOSCIUTI

0___ 1°___ 2°___
3°___ 4°___ 5°___
6°___

NUMERO DI INCANTESIMI DA BARDO LANCIATI

0___ 1°___ 2°___
3°___ 4°___ 5°___
6°___

0:

1°:

2°:

3°:

4°:

5°:

6°:

SALVEZZA INCANTESIMI ☐

MOD. CAR

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	0		0
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		
	5°		
	6°		

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Chierico
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI ____

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE ____ = 10 + BONUS ARMATURA ____ + BONUS SCUDO ____ + MOD. DES ____ + MOD. TAGLIA ____ + ARMATURA NATURALE ____ + MOD. VARI ____

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE ____ = MOD. DES ____ + MOD. VARI ____

ATTACCO BASE BONUS ____

RIDUZIONE DEI DANNI ____ — TIPO DADO VITA d8 — **VELOCITÀ** ____

PROBABILITÀ DI MANCARE ____ — PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA ____ — RESISTENZA AGLI INCANTESIMI ____

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	=	BONUS DI ATTACCO BASE	+	MOD. FOR	+	MOD. TAGLIA	+	MOD. VARI	+	MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO											
DISTANZA BONUS DI ATTACCO											

TOTALE — BONUS DI ATTACCO BASE — MOD. DES — MOD. TAGLIA — MOD. VARI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO /

CLASSE PRIORITARIA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☒	Acrobazia	DES*				
☒	Addestrare Animali	CAR				
☒	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ (____)	INT				
☒	Artista della Fuga ■	DES*				
☒	Ascoltare ■	SAG				
☒	Camuffare ■	CAR				
☒	Cavalcare ■ (____)	DES				
☒	Cercare ■	INT				
☒	Comunicazione Segreta	SAG				
☐	Concentrazione ■	COS				
☒	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☐	Conoscenze (arcane)	INT				
☒	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☒	Conoscenze (dei piani)	INT				
☒	Conoscenze (geografia)	INT				
☒	Conoscenze (locale)	INT				
☒	Conoscenze (natura)	INT				
☒	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☐	Conoscenze (religioni)	INT				
☒	Conoscenze (storia)	INT				
☐	Diplomazia ■	CAR				
☒	Disattivare Congegni	INT				
☒	Equilibrio ■	DES*				
☒	Falsificare ■	INT				
☐	Guarire ■	SAG				
☒	Intimidire ■	CAR				
☒	Intrattenere ■ (____) (____) (____)	CAR				
☒	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☒	Nascondersi ■	DES*				
☒	Nuotare ■	FOR**				
☒	Orientamento	SAG				
☒	Osservare ■	SAG				
☒	Percepire Inganni ■	SAG				
☐	Professione (____)	SAG				
☒	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☒	Raggirare ■	CAR				
☒	Saltare ■	FOR*				
☐	Sapienza Magica	INT				
☒	Scalare ■	FOR*				
☒	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■	INT				
☒	Svuotare Tasche	DES*				
☒	Utilizzare Corde ■	DES				
☒	Valutare ■	INT				
☐	____					
☐	____					
☐	____					

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO
PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

TENTATIVI SCACCIARE/INTIMORIRE

VOLTE AL GIORNO ☐ **USATA** ☐

3 + MOD. CAR + 4/SCACCIARE EXTRA

MODIFICATORE PROVA SCACCIARE ☐

MODIFICATORE CAR

PROVA SCACCIARE	NON MORTO PIÙ POTENTE COLPITO (DV MAX)
FINO A 0	LIVELLO DEL CHIERICO – 4
1–3	LIVELLO DEL CHIERICO – 3
4–6	LIVELLO DEL CHIERICO – 2
7–9	LIVELLO DEL CHIERICO – 1
10–12	LIVELLO DEL CHIERICO
13–15	LIVELLO DEL CHIERICO + 1
16–18	LIVELLO DEL CHIERICO + 2
19–21	LIVELLO DEL CHIERICO + 3
22+	LIVELLO DEL CHIERICO + 4

NUMERO DI DV SCACCIATI =
2d6
+
LIVELLO DEL CHIERICO
+
MOD. CAR

Se il livello del chierico è il doppio o più dei DV dei non morti, i non morti vengono distrutti/comandati piuttosto che scacciati/intimoriti. Dissolvere scacciare funziona come scacciare, ma il chierico malvagio deve raggiungere o superare il risultato della prova di scacciare del chierico buono che ha scacciato.

☐ **CARICO LEGGERO** ☐ **CARICO MEDIO** ☐ **CARICO PESANTE**

☐ **SOLLEVARE SOPRA LA TESTA** EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO ☐ **SOLLEVARE DAL TERRENO** 2 × CARICO MASSIMO ☐ **SPINGERE O TRASCINARE** 5 × CARICO MASSIMO

LINGUAGGI

Linguaggi Iniziali = Comune + linguaggi razziali + bonus Int
Ogni linguaggio addizionale (Parlare Linguaggi) = 2 punti abilità

INCANTESIMI AL GIORNO

0:

1°:

2°:

3°:

4°:

5°:

6°:

7°:

8°:

9°:

SALVEZZA INCANTESIMI ☐ MOD. SAG

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

DOMINI

NOME

POTERE CONCESSO

☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5
☐ 6
☐ 7
☐ 8
☐ 9

NOME

POTERE CONCESSO

☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5
☐ 6
☐ 7
☐ 8
☐ 9

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Druido
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI | RIDUZIONE DEI DANNI | TIPO DADO VITA: d8 | **VELOCITÀ**

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

PROBABILITÀ DI MANCARE | PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA | RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

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

ATTACCO BASE BONUS

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	= BONUS DI ATTACCO BASE	+ MOD. FOR	+ MOD. TAGLIA	+ MOD. VARI	+ MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO						
DISTANZA BONUS DI ATTACCO						

TOTALE | BONUS DI ATTACCO BASE | MOD. DES | MOD. TAGLIA | MOD. VARI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO: /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	= MOD. CARATTERISTICA	+ GRADI	+ MOD. VARI
☒	Acrobazia	DES*				
☐	Addestrare Animali	CAR				
☒	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ ( )	INT				
☒	Artista della Fuga ■	DES*				
☒	Ascoltare ■	SAG				
☒	Camuffare ■	CAR				
☒	Cavalcare ■ ( )	DES				
☒	Cercare ■	INT				
☒	Comunicazione Segreta	SAG				
☐	Concentrazione ■	COS				
☐	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☒	Conoscenze (arcane)	INT				
☒	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☒	Conoscenze (dei piani)	INT				
☒	Conoscenze (geografia)	INT				
☒	Conoscenze (locale)	INT				
☐	Conoscenze (natura)	INT				
☒	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☒	Conoscenze (religioni)	INT				
☒	Conoscenze (storia)	INT				
☐	Diplomazia ■	CAR				
☒	Disattivare Congegni	INT				
☒	Equilibrio ■	DES*				
☐	Empatia Animale	CAR				
☒	Falsificare ■	INT				
☐	Guarire ■	SAG				
☒	Intimidire ■	CAR				
☒	Intrattenere ■ ( ) ( ) ( )	CAR				
☒	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☒	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR**				
☐	Orientamento	SAG				
☒	Osservare ■	SAG				
☒	Percepire Inganni ■	SAG				
☐	Professione( )	SAG				
☒	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☒	Raggirare ■	CAR				
☒	Saltare ■	FOR*				
☐	Sapienza Magica	INT				
☒	Scalare ■	FOR*				
☒	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■	INT				
☒	Svuotare Tasche	DES*				
☒	Utilizzare Corde ■	DES				
☒	Valutare ■	INT				
☐						
☐						

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO
PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

FORMA SELVATICA VOLTE AL GIORNO ☐ USATA ☐

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

INCANTESIMI AL GIORNO

0:

1°:

2°:

3°:

4°:

5°:

6°:

7°:

8°:

9°:

LINGUAGGI

Linguaggi Iniziali =
Comune + linguaggi razziali + bonus Int
Ogni linguaggio addizionale (Parlare Linguaggi) =
2 punti abilità

Druidico

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. SAG

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

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Guerriero
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI — RIDUZIONE DEI DANNI — TIPO DADO VITA: d10 — **VELOCITÀ**

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

PROBABILITÀ DI MANCARE | PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA | RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

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

ATTACCO BASE BONUS

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	= BONUS DI ATTACCO BASE	+ MOD. FOR	+ MOD. TAGLIA	+ MOD. VARI	+ MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO						
DISTANZA BONUS DI ATTACCO						

TOTALE — BONUS DI ATTACCO BASE — MOD. DES — MOD. TAGLIA — MOD. VARI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO: /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☒	Acrobazia	DES*				
☐	Addestrare Animali	CAR				
☒	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ ( )	INT				
☒	Artista della Fuga ■	DES*				
☒	Ascoltare ■	SAG				
☒	Camuffare ■	CAR				
☐	Cavalcare ■ ( )	DES				
☒	Cercare ■	INT				
☒	Comunicazione Segreta	SAG				
☒	Concentrazione ■	COS				
☒	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☒	Conoscenze (arcane)	INT				
☒	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☒	Conoscenze (dei piani)	INT				
☒	Conoscenze (geografia)	INT				
☒	Conoscenze (locale)	INT				
☒	Conoscenze (natura)	INT				
☒	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☒	Conoscenze (religioni)	INT				
☒	Conoscenze (storia)	INT				
☒	Diplomazia ■	CAR				
☒	Disattivare Congegni	INT				
☒	Equilibrio ■	DES*				
☒	Falsificare ■	INT				
☒	Guarire ■	SAG				
☒	Intimidire ■	CAR				
☒	Intrattenere ■ ( ) ( ) ( )	CAR				
☒	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☒	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR**				
☒	Orientamento	SAG				
☒	Osservare ■	SAG				
☒	Percepire Inganni ■	SAG				
☒	Professione( )	SAG				
☒	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☒	Raggirare ■	CAR				
☐	Saltare ■	FOR*				
☒	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare ■	FOR*				
☒	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■ [*non può acquisire gradi*]	INT			0	
☒	Svuotare Tasche	DES*				
☒	Utilizzare Corde ■	DES				
☒	Valutare ■	INT				
☐						
☐						

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.
** *–1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO
		PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

TALENTI BONUS DEL GUERRIERO

- ☐ AMBIDESTRIA
- ☐ ARMA FOCALIZZATA (_____)
- ☐ ARMA FOCALIZZATA (_____)
- ☐ ARMA PREFERITA (_____)
- ☐ ARMA PREFERITA (_____)
- ☐ ATTACCO PODEROSO
  - ☐ INCALZARE
    - ☐ INCALZARE POTENZIATO
  - ☐ SPACCARE L'ARMA POTENZIATO
  - ☐ SPINTA MIGLIORATA
- ☐ COLPO SENZ'ARMI MIGLIORATO
  - ☐ DEVIARE FRECCE
  - ☐ PUGNO STORDENTE
- ☐ COMBATTERE ALLA CIECA
- ☐ COMBATTERE CON DUE ARMI
  - ☐ COMBATTERE CON DUE ARMI MIGLIORATO [+ AMBIDESTRIA]
- ☐ COMBATTERE IN SELLA
  - ☐ ATTACCO IN SELLA
    - ☐ CARICA DEVASTANTE
  - ☐ TIRARE IN SELLA
  - ☐ TRAVOLGERE
- ☐ COMPETENZA NELLE ARMI ESOTICHE (_____)
- ☐ COMPETENZA NELLE ARMI ESOTICHE (_____)
- ☐ COMPETENZA NELLE ARMI ESOTICHE (_____)
- ☐ CRITICO MIGLIORATO (_____)
- ☐ CRITICO MIGLIORATO (_____)
- ☐ ESTRAZIONE RAPIDA
- ☐ INIZIATIVA MIGLIORATA
- ☐ MAESTRIA
  - ☐ ATTACCO TURBINANTE [+ MOBILITÀ]
  - ☐ DISARMARE MIGLIORATO
  - ☐ SBILANCIARE MIGLIORATO
- ☐ RIFLESSI DA COMBATTIMENTO
- ☐ SCHIVARE
  - ☐ MOBILITÀ
    - ☐ ATTACCO RAPIDO
- ☐ SPECIALIZZAZIONE IN UN'ARMA (_____)
- ☐ SPECIALIZZAZIONE IN UN'ARMA (_____)
- ☐ TIRO RAVVICINATO
  - ☐ TIRO IN MOVIMENTO [+ MOBILITÀ, + SCHIVARE]
  - ☐ TIRO LONTANO
  - ☐ TIRO PRECISO
  - ☐ TIRO RAPIDO
- ☐ _____ (_____)
- ☐ _____ (_____)

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

NOTE

LINGUAGGI

Linguaggi Iniziali =
Comune + linguaggi razziali + bonus Int
Ogni linguaggio addizionale
(Parlare Linguaggi) = 2 punti abilità

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Ladro
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI: ____

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE: ____ = 10 + BONUS ARMATURA ____ + BONUS SCUDO ____ + MOD. DES ____ + MOD. TAGLIA ____ + ARMATURA NATURALE ____ + MOD. VARI ____

RIDUZIONE DEI DANNI: ____ — TIPO DADO VITA: d6 — **VELOCITÀ**: ____

PROBABILITÀ DI MANCARE: ____ — PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA: ____ — RESISTENZA AGLI INCANTESIMI: ____

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE: ____ = MOD. DES ____ + MOD. VARI ____

ATTACCO BASE BONUS: ____

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD. FOR	MOD. TAGLIA	MOD. VARI	MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO						
DISTANZA BONUS DI ATTACCO						

TOTALE — BONUS DI ATTACCO BASE — MOD. DES — MOD. TAGLIA — MOD. VARI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO: /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☐	Acrobazia	DES*				
☒	Addestrare Animali	CAR				
☒	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ ( )	INT				
☐	Artista della Fuga ■	DES*				
☐	Ascoltare ■	SAG				
☐	Camuffare ■	CAR				
☒	Cavalcare ■ ( )	DES				
☐	Cercare ■	INT				
☐	Comunicazione Segreta	SAG				
☒	Concentrazione ■	COS				
☒	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☒	Conoscenze (arcane)	INT				
☒	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☒	Conoscenze (dei piani)	INT				
☒	Conoscenze (geografia)	INT				
☒	Conoscenze (locale)	INT				
☒	Conoscenze (natura)	INT				
☒	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☒	Conoscenze (religioni)	INT				
☒	Conoscenze (storia)	INT				
☐	Decifrare Scritture	INT				
☐	Diplomazia ■	CAR				
☐	Disattivare Congegni	INT				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Falsificare ■	INT				
☒	Guarire ■	SAG				
☐	Intimidire ■	CAR				
☐	Intrattenere ■ ( ) ( ) ( )	CAR				
☐	Leggere Labbra	INT				
☐	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☐	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR**				
☐	Orientamento	SAG				
☐	Osservare ■	SAG				
☐	Percepire Inganni ■	SAG				
☐	Professione ( )	SAG				
☐	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☐	Raggirare ■	CAR				
☐	Saltare ■	FOR*				
☒	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare ■	FOR*				
☐	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■	INT				
☐	Svuotare Tasche	DES*				
☐	Utilizzare Corde ■	DES				
☐	Utilizzare Oggetti Magici	CAR				
☐	Valutare ■	INT				

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO
		PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

DANNI EXTRA ATTACCO FURTIVO

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

LINGUAGGI

Linguaggi Iniziali =
Comune + linguaggi razziali + bonus Int
Ogni linguaggio addizionale
(Parlare Linguaggi) = 2 punti abilità

NOTE

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Mago CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI ____

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE ____ = 10 + ____ (BONUS ARMATURA) + ____ (BONUS SCUDO) + ____ (MOD. DES) + ____ (MOD. TAGLIA) + ____ (ARMATURA NATURALE) + ____ (MOD. VARI)

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE ____ = ____ (MOD. DES) + ____ (MOD. VARI)

ATTACCO BASE BONUS ____

RIDUZIONE DEI DANNI ____ — TIPO DADO VITA d4 — **VELOCITÀ** ____

PROBABILITÀ DI MANCARE ____ — FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI ____ — PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA ____ — RESISTENZA AGLI INCANTESIMI ____

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	=	BONUS DI ATTACCO BASE	+	MOD. FOR	+	MOD. TAGLIA	+	MOD. VARI	+	MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO											
DISTANZA BONUS DI ATTACCO											
	TOTALE		BONUS DI ATTACCO BASE		MOD. DES		MOD. TAGLIA		MOD. VARI		

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☒	Acrobazia	DES*				
☒	Addestrare Animali	CAR				
☐	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ (____)	INT				
☒	Artista della Fuga ■	DES*				
☒	Ascoltare ■	SAG				
☒	Camuffare ■	CAR				
☒	Cavalcare ■ (____)	DES				
☒	Cercare ■	INT				
☒	Comunicazione Segreta	SAG				
☐	Concentrazione ■	COS				
☒	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☐	Conoscenze (arcane)	INT				
☐	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☐	Conoscenze (dei piani)	INT				
☐	Conoscenze (geografia)	INT				
☐	Conoscenze (locale)	INT				
☐	Conoscenze (natura)	INT				
☐	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☐	Conoscenze (religioni)	INT				
☐	Conoscenze (storia)	INT				
☒	Diplomazia ■	CAR				
☒	Disattivare Congegni	INT				
☒	Equilibrio ■	DES*				
☒	Falsificare ■	INT				
☒	Guarire ■	SAG				
☒	Intimidire ■	CAR				
☒	Intrattenere ■ (____) (____) (____)	CAR				
☒	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☒	Nascondersi ■	DES*				
☒	Nuotare ■	FOR**				
☒	Orientamento	SAG				
☒	Osservare ■	SAG				
☒	Percepire Inganni ■	SAG				
☐	Professione(____)	SAG				
☒	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☒	Raggirare ■	CAR				
☒	Saltare ■	FOR*				
☐	Sapienza Magica	INT				
☒	Scalare ■	FOR*				
☒	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■	INT				
☒	Svuotare Tasche	DES*				
☒	Utilizzare Corde ■	DES				
☒	Valutare ■	INT				
☐	____	____				
☐	____	____				
☐	____	____				

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO

PESO TOTALE TRASPORTATO

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

TALENTI BONUS DEL MAGO

- ☐ CREARE BACCHETTE
- ☐ CREARE BASTONI
- ☐ CREARE VERGHE
- ☐ INCANTARE ARMI E ARMATURE
- ☐ INCANTARE OGGETTI MERAVIGLIOSI
- ☐ INCANTESIMI ESTESI
- ☐ INCANTESIMI IMMOBILI
- ☐ INCANTESIMI INTENSIFICATI
- ☐ INCANTESIMI MASSIMIZZATI
- ☐ INCANTESIMI POTENZIATI
- ☐ INCANTESIMI PROLUNGATI
- ☐ INCANTESIMI RAPIDI
- ☐ INCANTESIMI SILENZIOSI
- ☐ MESCERE POZIONI
- ☐ PADRONANZA DEGLI INCANTESIMI: _____

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

INCANTESIMI AL GIORNO

0: _____

1°: _____

2°: _____

3°: _____

4°: _____

5°: _____

6°: _____

7°: _____

8°: _____

9°: _____

LINGUAGGI

Linguaggi Iniziali =
Comune + linguaggi razziali + bonus Int
Ogni linguaggio addizionale
(Parlare Linguaggi) = 2 punti abilità

SALVEZZA INCANTESIMI

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

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Monaco
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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				

	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI DEBILITANTI	RIDUZIONE DEI DANNI	TIPO DADO VITA	VELOCITÀ
PF PUNTI FERITA					d8	

CA CLASSE ARMATURA: TOTALE = 10 + BONUS ARMATURA + BONUS SCUDO + MOD. DES + MOD. SAG + MOD. TAGLIA + ARMATURA NATURALE + MOD. VARI

PROBABILITÀ DI MANCARE	FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI	PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

INIZIATIVA MODIFICATORE: TOTALE = MOD. DES + MOD. VARI

ATTACCO BASE BONUS

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD. FOR	MOD. TAGLIA	MOD. VARI	MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO						
DISTANZA BONUS DI ATTACCO						

TOTALE = BONUS DI ATTACCO BASE + MOD. DES + MOD. TAGLIA + MOD. VARI

ARMA

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO
Colpo senz'armi			x2

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI
–	–	Contundente		

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO: /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☒	Acrobazia	DES*				
☒	Addestrare Animali	CAR				
☒	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ ( )	INT				
☐	Artista della Fuga ■	DES*				
☐	Ascoltare ■	SAG				
☒	Camuffare ■	CAR				
☒	Cavalcare ■ ( )	DES				
☒	Cercare ■	INT				
☒	Comunicazione Segreta	SAG				
☐	Concentrazione ■	COS				
☒	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☐	Conoscenze (arcane)	INT				
☒	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☒	Conoscenze (dei piani)	INT				
☒	Conoscenze (geografia)	INT				
☒	Conoscenze (locale)	INT				
☒	Conoscenze (natura)	INT				
☒	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☒	Conoscenze (religioni)	INT				
☒	Conoscenze (storia)	INT				
☐	Diplomazia ■	CAR				
☒	Disattivare Congegni	INT				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☒	Falsificare ■	INT				
☒	Guarire ■	SAG				
☒	Intimidire ■	CAR				
☐	Intrattenere ■ ( ) ( ) ( )	CAR				
☐	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☐	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR**				
☒	Orientamento	SAG				
☒	Osservare ■	SAG				
☒	Percepire Inganni ■	SAG				
☒	Professione( )	SAG				
☒	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☒	Raggirare ■	CAR				
☐	Saltare ■	FOR*				
☒	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare ■	FOR*				
☒	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■ [*non può acquisire gradi*]	INT			0	
☒	Svuotare Tasche	DES*				
☒	Utilizzare Corde ■	DES				
☒	Valutare ■	INT				
☐						
☐						

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO
		PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

ATTACCHI STORDENTI VOLTE AL GIORNO [ ] USATI [ ]

DISTANZA CADUTA LENTA [ ]

INTEGRITÀ DEL CORPO CURA PUNTI AL GIORNO [ ] USATI [ ]

CORPO VUOTO FORMA ETEREA ROUND AL GIORNO [ ] USATI [ ]

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

LINGUAGGI

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali + bonus di Int
Ogni linguaggio addizionale (Parlare Linguaggi) = 2 punti abilità

NOTE

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Paladino
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI ____ | RIDUZIONE DEI DANNI ____ | TIPO DADO VITA d10 | **VELOCITÀ** ____

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE ____ = 10 + ____ (BONUS ARMATURA) + ____ (BONUS SCUDO) + ____ (MOD. DES) + ____ (MOD. TAGLIA) + ____ (ARMATURA NATURALE) + ____ (MOD. VARI)

PROBABILITÀ DI MANCARE ____ | PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA ____ | RESISTENZA AGLI INCANTESIMI ____

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE ____ = ____ (MOD. DES) + ____ (MOD. VARI)

ATTACCO BASE BONUS ____

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

GRAZIA DIVINA: APPLICARE IL BONUS DI CARISMA (SE C'È) A TUTTI I TIRI SALVEZZA

	TOTALE	= BONUS DI ATTACCO BASE	+ MOD. FOR	+ MOD. TAGLIA	+ MOD. VARI	+ MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO						
DISTANZA BONUS DI ATTACCO						

TOTALE — BONUS DI ATTACCO BASE — MOD. DES — MOD. TAGLIA — MOD. VARI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO ____ /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☒	Acrobazia	DES*				
☐	Addestrare Animali	CAR				
☒	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ (____)	INT				
☒	Artista della Fuga ■	DES*				
☒	Ascoltare ■	SAG				
☒	Camuffare ■	CAR				
☐	Cavalcare ■ (____)	DES				
☒	Cercare ■	INT				
☒	Comunicazione Segreta	SAG				
☐	Concentrazione ■	COS				
☒	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☒	Conoscenze (arcane)	INT				
☒	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☒	Conoscenze (dei piani)	INT				
☒	Conoscenze (geografia)	INT				
☒	Conoscenze (locale)	INT				
☒	Conoscenze (natura)	INT				
☒	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☐	Conoscenze (religioni)	INT				
☒	Conoscenze (storia)	INT				
☐	Diplomazia ■	CAR				
☒	Disattivare Congegni	INT				
☒	Equilibrio ■	DES*				
☒	Falsificare ■	INT				
☐	Guarire ■	SAG				
☒	Intimidire ■	CAR				
☒	Intrattenere ■ (____) (____) (____)	CAR				
☒	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☒	Nascondersi ■	DES*				
☒	Nuotare ■	FOR**				
☒	Orientamento	SAG				
☒	Osservare ■	SAG				
☒	Percepire Inganni ■	SAG				
☐	Professione( )	SAG				
☒	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☒	Raggirare ■	CAR				
☒	Saltare ■	FOR*				
☒	Sapienza Magica	INT				
☒	Scalare ■	FOR*				
☒	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■ [*non può acquisire gradi*]	INT			0	
☒	Svuotare Tasche	DES*				
☒	Utilizzare Corde ■	DES				
☒	Valutare ■	INT				
☐						
☐						

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO
		PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

Individuazione del Male (a piacimento): *raggio di azione: 18 metri; area di un quarto di cerchio emanato dal paladino al limite del raggio di azione; richiede concentrazione.*

IMPOSIZIONE DELLE MANI — USATA
PUNTI AL GIORNO (BONUS CAR X LIV.)

Salute Divina: *Immune alle malattie*

Punire il Male (+ Bonus Car al tiro per colpire)

DANNO EXTRA DI PUNIRE IL MALE
1 × LIVELLO

RIMUOVERE LE MALATTIE — USATA
VOLTE ALLA SETTIMANA

TENTATIVI SCACCIARE

VOLTE AL GIORNO — USATA
3 + MOD. CAR + 4/SCACCIARE EXTRA

MODIFICATORE PROVA SCACCIARE
MODIFICATORE CAR

LIVELLO CHIERICO PER SCHIACCIARE
LIVELLO PALADINO -2

PROVA SCACCIARE	NON MORTO PIÙ POTENTE COLPITO (DV MAX)
FINO A 0	LIVELLO DEL CHIERICO – 4
1–3	LIVELLO DEL CHIERICO – 3
4–6	LIVELLO DEL CHIERICO – 2
7–9	LIVELLO DEL CHIERICO – 1
10–12	LIVELLO DEL CHIERICO
13–15	LIVELLO DEL CHIERICO + 1
16–18	LIVELLO DEL CHIERICO + 2
19–21	LIVELLO DEL CHIERICO + 3
22+	LIVELLO DEL CHIERICO + 4

NUMERO DI DV SCACCIATI = 2d6 + LIVELLO DEL CHIERICO + MODIFICATORE CAR

Se il livello del chierico è doppio o più dei DV dei non morti, i non morti vengono distrutti piuttosto che scacciati

CARICO LEGGERO — CARICO MEDIO — CARICO PESANTE

SOLLEVARE SOPRA LA TESTA — EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO

SOLLEVARE DAL TERRENO — 2 × CARICO MASSIMO

SPINGERE O TRASCINARE — 5 × CARICO MASSIMO

INCANTESIMI AL GIORNO

1°:

2°:

3°:

4°:

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	0		0
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		

Il livello dell'incantatore del personaggio è la metà del livello di classe del paladino.

LINGUAGGI

Linguaggi Iniziali = Comune + linguaggi razziali + bonus Int
Ogni linguaggio addizionale (Parlare Linguaggi) = 2 punti abilità

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Ranger
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI: ____ | RIDUZIONE DEI DANNI: ____ | TIPO DADO VITA: d10 | **VELOCITÀ**: ____

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE: ____ = 10 + BONUS ARMATURA ____ + BONUS SCUDO ____ + MOD. DES ____ + MOD. TAGLIA ____ + ARMATURA NATURALE ____ + MOD. VARI ____

PROBABILITÀ DI MANCARE ____ | PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA ____ | RESISTENZA AGLI INCANTESIMI ____

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE: ____ = MOD. DES ____ + MOD. VARI ____

ATTACCO BASE BONUS: ____

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	= BONUS DI ATTACCO BASE	+ MOD. FOR	+ MOD. TAGLIA	+ MOD. VARI	+ MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO						
DISTANZA BONUS DI ATTACCO						

TOTALE — BONUS DI ATTACCO BASE — MOD. DES — MOD. TAGLIA — MOD. VARI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

CRADO MASSIMO: /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☒	Acrobazia	DES*				
☐	Addestrare Animali	CAR				
☒	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ (____)	INT				
☒	Artista della Fuga ■	DES*				
☐	Ascoltare ■	SAG				
☒	Camuffare ■	CAR				
☐	Cavalcare ■ (____)	DES				
☐	Cercare ■	INT				
☒	Comunicazione Segreta	SAG				
☐	Concentrazione ■	COS				
☐	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☒	Conoscenze (arcane)	INT				
☒	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☒	Conoscenze (dei piani)	INT				
☒	Conoscenze (geografia)	INT				
☒	Conoscenze (locale)	INT				
☐	Conoscenze (natura)	INT				
☒	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☒	Conoscenze (religioni)	INT				
☒	Conoscenze (storia)	INT				
☒	Diplomazia ■	CAR				
☒	Disattivare Congegni	INT				
☐	Empatia Animale	CAR				
☒	Equilibrio ■	DES*				
☒	Falsificare ■	INT				
☐	Guarire ■	SAG				
☒	Intimidire ■	CAR				
☒	Intrattenere ■ (____) (____) (____)	CAR				
☐	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☐	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR**				
☐	Orientamento	SAG				
☐	Osservare ■	SAG				
☒	Percepire Inganni ■	SAG				
☐	Professione(____)	SAG				
☒	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☒	Raggirare ■	CAR				
☐	Saltare ■	FOR*				
☒	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare ■	FOR*				
☒	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■ [*non può acquisire gradi*]	INT			0	
☒	Svuotare Tasche	DES*				
☐	Utilizzare Corde ■	DES				
☒	Valutare ■	INT				
☐	____					

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.
** *–1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO
		PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

NEMICI PRESCELTI

BONUS ABILITÀ/DANNO*

1° NEMICO

2° NEMICO

3° NEMICO

4° NEMICO

5° NEMICO

**Si applica alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggirare e ai tiri dei danni dell'arma (compresi i danni da arma a distanza contro bersagli in un raggio di 9 metri).*

Seguire Tracce

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

LINGUAGGI

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali + bonus di Int
Ogni linguaggio addizionale (Parlare Linguaggi) = 2 punti abilità

INCANTESIMI AL GIORNO

1°:

2°:

3°:

4°:

NOTE

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	0		0
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		

Il livello dell'incantatore del personaggio è la metà del livello di classe del ranger.

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Stregone
CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI: ____

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE: ____ = 10 + BONUS ARMATURA ____ + BONUS SCUDO ____ + MOD. DES ____ + MOD. TAGLIA ____ + ARMATURA NATURALE ____ + MOD. VARI ____

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE: ____ = MOD. DES ____ + MOD. VARI ____

ATTACCO BASE BONUS ____

RIDUZIONE DEI DANNI: ____ — TIPO DADO VITA: d4 — **VELOCITÀ**: ____

PROBABILITÀ DI MANCARE: ____ — FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI: ____ — PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA: ____ — RESISTENZA AGLI INCANTESIMI: ____

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE: ____

	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD. FOR	MOD. TAGLIA	MOD. VARI	MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO	____ =	____ +	____ +	____ +	____ +	____
DISTANZA BONUS DI ATTACCO	____ =	____ +	____ +	____ +	____ +	____
	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD. DES	MOD. TAGLIA	MOD. VARI	

ARMA

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI: ____

MUNIZIONI

____ ____ ____ ____

ABILITÀ

GRADO MASSIMO: /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☒	Acrobazia	DES*	____ =	____ +	____ +	____
☒	Addestrare Animali	CAR	____ =	____ +	____ +	____
☐	Alchimia	INT	____ =	____ +	____ +	____
☐	Artigianato ■ (____)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Artista della Fuga ■	DES*	____ =	____ +	____ +	____
☒	Ascoltare ■	SAG	____ =	____ +	____ +	____
☒	Camuffare ■	CAR	____ =	____ +	____ +	____
☒	Cavalcare ■ (____)	DES	____ =	____ +	____ +	____
☒	Cercare ■	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Comunicazione Segreta	SAG	____ =	____ +	____ +	____
☐	Concentrazione ■	COS	____ =	____ +	____ +	____
☒	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG	____ =	____ +	____ +	____
☐	Conoscenze (arcane)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Conoscenze (dei piani)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Conoscenze (geografia)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Conoscenze (locale)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Conoscenze (natura)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Conoscenze (religioni)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Conoscenze (storia)	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Diplomazia ■	CAR	____ =	____ +	____ +	____
☒	Disattivare Congegni	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Equilibrio ■	DES*	____ =	____ +	____ +	____
☒	Falsificare ■	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Guarire ■	SAG	____ =	____ +	____ +	____
☒	Intimidire ■	CAR	____ =	____ +	____ +	____
☒	Intrattenere ■ (____) (____) (____)	CAR	____ =	____ +	____ +	____
☒	Muoversi Silenziosamente ■	DES*	____ =	____ +	____ +	____
☒	Nascondersi ■	DES*	____ =	____ +	____ +	____
☒	Nuotare ■	FOR**	____ =	____ +	____ +	____
☒	Orientamento	SAG	____ =	____ +	____ +	____
☒	Osservare ■	SAG	____ =	____ +	____ +	____
☒	Percepire Inganni ■	SAG	____ =	____ +	____ +	____
☐	Professione(____)	SAG	____ =	____ +	____ +	____
☒	Raccogliere Informazioni ■	CAR	____ =	____ +	____ +	____
☒	Raggirare ■	CAR	____ =	____ +	____ +	____
☒	Saltare ■	FOR*	____ =	____ +	____ +	____
☐	Sapienza Magica	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Scalare ■	FOR*	____ =	____ +	____ +	____
☒	Scassinare Serrature	DES	____ =	____ +	____ +	____
☐	Scrutare ■	INT	____ =	____ +	____ +	____
☒	Svuotare Tasche	DES*	____ =	____ +	____ +	____
☒	Utilizzare Corde ■	DES	____ =	____ +	____ +	____
☒	Valutare ■	INT	____ =	____ +	____ +	____
☐	____	____	____ =	____ +	____ +	____
☐	____	____	____ =	____ +	____ +	____
☐	____	____	____ =	____ +	____ +	____

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *Penalità di armatura alla prova, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO
		PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

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

LINGUAGGI

Linguaggi Iniziali = Comune + linguaggi razziali + bonus Int
Ogni linguaggio addizionale (Parlare Linguaggi) = 1 punto abilità

INCANTESIMI

NUMERO DI INCANTESIMI DA STREGONE CONOSCIUTI

0 ____ 1° ____ 2° ____
3° ____ 4° ____ 5° ____
6° ____ 7° ____ 8° ____
9° ____

NUMERO DI INCATESIMI DA STREGONE LANCIATI

0 ____ 1° ____ 2° ____
3° ____ 4° ____ 5° ____
6° ____ 7° ____ 8° ____
9° ____

0:

1°:

2°:

3°:

4°:

5°:

6°:

7°:

8°:

9°:

SALVEZZA INCANTESIMI

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

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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				

	TOTALE							
PF PUNTI FERITA		FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI DEBILITANTI	RIDUZIONE DEI DANNI	TIPO DADO VITA	VELOCITÀ		
CA CLASSE ARMATURA	= 10+	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD. DES	MOD. TAGLIA	ARMATURA NATURALE	MOD. VARI	PROBABILITÀ DI MANCARE / FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI / PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA / RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

	TOTALE			
INIZIATIVA MODIFICATORE	=		MOD. DES	MOD. VARI

ATTACCO BASE BONUS

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD. FOR	MOD. TAGLIA	MOD. VARI	MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO	=					
DISTANZA BONUS DI ATTACCO	=					
	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD. DES	MOD. TAGLIA	MOD. VARI	

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO /

CLASSE INCROCIATA	NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☐	Acrobazia	DES*				
☐	Addestrare Animali	CAR				
☐	Alchimia	INT				
☐	Artigianato ■ ( )	INT				
☐	Artista della Fuga ■	DES*				
☐	Ascoltare ■	SAG				
☐	Camuffare ■	CAR				
☐	Cavalcare ■ ( )	DES				
☐	Cercare ■	INT				
☐	Comunicazione Segreta	SAG				
☐	Concentrazione ■	COS				
☐	Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☐	Conoscenze (arcane)	INT				
☐	Conoscenze (architettura & ingegneria)	INT				
☐	Conoscenze (dei piani)	INT				
☐	Conoscenze (geografia)	INT				
☐	Conoscenze (locale)	INT				
☐	Conoscenze (natura)	INT				
☐	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT				
☐	Conoscenze (religioni)	INT				
☐	Conoscenze (storia)	INT				
☐	Decifrare Scritture	INT				
☐	Diplomazia ■	CAR				
☐	Disattivare Congegni	INT				
☐	Empatia Animale	CAR				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Falsificare ■	INT				
☐	Guarire ■	SAG				
☐	Intimidire ■	CAR				
☐	Intrattenere ■ ( ) ( ) ( )	CAR				
☐	Leggere Labbra	INT				
☐	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☐	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR**				
☐	Orientamento	SAG				
☐	Osservare ■	SAG				
☐	Percepire Inganni ■	SAG				
☐	Professione ( )	SAG				
☐	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☐	Raggirare ■	CAR				
☐	Saltare ■	FOR*				
☐	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare ■	FOR*				
☐	Scassinare Serrature	DES				
☐	Scrutare ■	INT				
☐	Svuotare Tasche	DES*				
☐	Utilizzare Corde ■	DES				
☐	Utilizzare Oggetti Magici	CAR				
☐	Valutare ■	INT				

*Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA, se c'è, si applica.*
*** –1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO
		PESO TOTALE TRASPORTATO	

DENARO

MR —

MA —

MO —

MP —

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

INCANTESIMI

0:

1°:

2°:

3°:

4°:

5°:

6°:

7°:

8°:

9°:

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

LINGUAGGI

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali + bonus di Int
Ogni linguaggio addizionale (Parlare Linguaggi) = 2 punti abilità

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. CAR

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

NUMERO DI INCANTESIMI CONOSCIUTI

0 ____ 1° ____ 2° ____
3° ____ 4° ____ 5° ____
6° ____ 7° ____ 8° ____
9° ____

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

INCANTESIMI DA BARDO

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. INT

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	0		0
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		
	5°		
	6°		

Numero di incantesimi conosciuti dal Bardo

0 _____ 1° _____ 2° _____ 3° _____
4° _____ 5° _____ 6° _____

0 LIVELLO

- ☐☐☐ Aprire/Chiudere
- ☐☐☐ Frastornare
- ☐☐☐ Individuazione del magico
- ☐☐☐ Lampo
- ☐☐☐ Lettura del magico
- ☐☐☐ Luce
- ☐☐☐ Luci danzanti
- ☐☐☐ Mano magica
- ☐☐☐ Prestidigitazione
- ☐☐☐ Resistenza
- ☐☐☐ Riparare
- ☐☐☐ Suono fantasma

1° LIVELLO

- ☐☐☐ Allarme
- ☐☐☐ Arma magica
- ☐☐☐ Armatura magica
- ☐☐☐ Caduta morbida
- ☐☐☐ Cancellare
- ☐☐☐ Charme
- ☐☐☐ Cura ferite leggere
- ☐☐☐ Evoca mostri I
- ☐☐☐ Identificare
- ☐☐☐ Immagine silenziosa
- ☐☐☐ Incuti paura
- ☐☐☐ Individuazione delle porte segrete
- ☐☐☐ Ipnosi
- ☐☐☐ Messaggio
- ☐☐☐ Protezione dal bene
- ☐☐☐ Protezione dal caos
- ☐☐☐ Protezione dalla legge
- ☐☐☐ Protezione dal male
- ☐☐☐ Ritirata rapida
- ☐☐☐ Servitore inosservato
- ☐☐☐ Sonno
- ☐☐☐ Unto
- ☐☐☐ Ventriloquio

2° LIVELLO

- ☐☐☐ Allineamento imperscrutabile
- ☐☐☐ Blocca persone
- ☐☐☐ Bocca magica
- ☐☐☐ Cecità/Sordità
- ☐☐☐ Cura ferite moderate
- ☐☐☐ Dissimulare
- ☐☐☐ Estasiare
- ☐☐☐ Evoca mostri II
- ☐☐☐ Evoca sciame
- ☐☐☐ Forza straordinaria
- ☐☐☐ Frantumare
- ☐☐☐ Grazia felina
- ☐☐☐ Immagine minore
- ☐☐☐ Immagine speculare
- ☐☐☐ Individuazione dei pensieri
- ☐☐☐ Invisibilità
- ☐☐☐ Levitazione
- ☐☐☐ Linguaggi
- ☐☐☐ Localizza oggetto
- ☐☐☐ Luce diurna
- ☐☐☐ Occultare oggetto
- ☐☐☐ Oscurità
- ☐☐☐ Pirotecnica
- ☐☐☐ Polvere luccicante
- ☐☐☐ Risata incontenibile di Tasha
- ☐☐☐ Ritarda veleno
- ☐☐☐ Sfocatura
- ☐☐☐ Silenzio
- ☐☐☐ Spaventare
- ☐☐☐ Suggestione
- ☐☐☐ Suono dirompente
- ☐☐☐ Trama ipnotica
- ☐☐☐ Trance animale
- ☐☐☐ Vedere invisibilità
- ☐☐☐ Vento sussurrante

3° LIVELLO

- ☐☐☐ Arma magica superiore
- ☐☐☐ Capanna di Leomund
- ☐☐☐ Cerchio magico contro il bene
- ☐☐☐ Cerchio magico contro il caos
- ☐☐☐ Cerchio magico contro la legge
- ☐☐☐ Cerchio magico contro il male
- ☐☐☐ Charme sui mostri
- ☐☐☐ Chiaroudienza/Chiaroveggenza
- ☐☐☐ Confusione
- ☐☐☐ Costrizione inferiore
- ☐☐☐ Cura ferite gravi
- ☐☐☐ Destriero fantomatico
- ☐☐☐ Dissolvi magie
- ☐☐☐ Distorsione
- ☐☐☐ Emozione
- ☐☐☐ Estremità affiliata
- ☐☐☐ Evoca mostri III
- ☐☐☐ Folata di vento
- ☐☐☐ Forma gassosa
- ☐☐☐ Immagine maggiore
- ☐☐☐ Intermittenza
- ☐☐☐ Lentezza
- ☐☐☐ Modellare suono
- ☐☐☐ Muro di vento
- ☐☐☐ Paura
- ☐☐☐ Rimuovi malattia
- ☐☐☐ Rimuovi maledizione
- ☐☐☐ Scagliare maledizione
- ☐☐☐ Scritto illusorio
- ☐☐☐ Scrutare
- ☐☐☐ Sfera di invisibilità
- ☐☐☐ Sigillo del serpente
- ☐☐☐ Velocità

4° LIVELLO

- ☐☐☐ Blocca mostri
- ☐☐☐ Congedo
- ☐☐☐ Conoscenza delle leggende
- ☐☐☐ Cura ferite critiche
- ☐☐☐ Dominare persone
- ☐☐☐ Evoca mostri IV
- ☐☐☐ Grido
- ☐☐☐ Individuazione dello scrutamento
- ☐☐☐ Invisibilità migliorata
- ☐☐☐ Localizza creatura
- ☐☐☐ Modificare memoria
- ☐☐☐ Neutralizza veleno
- ☐☐☐ Porta dimensionale
- ☐☐☐ Riparo sicuro di Leomund
- ☐☐☐ Spezzare incantamento
- ☐☐☐ Terreno illusorio
- ☐☐☐ Trama iridescente

5° LIVELLO

- ☐☐☐ Cerchio di guarigione
- ☐☐☐ Contattare altri piani
- ☐☐☐ Controllare acqua
- ☐☐☐ Dissolvere superiore
- ☐☐☐ Evoca mostri V
- ☐☐☐ Fuorviare
- ☐☐☐ Immagine persistente
- ☐☐☐ Incubo
- ☐☐☐ Miraggio arcano
- ☐☐☐ Nebbia mentale
- ☐☐☐ Sogno
- ☐☐☐ Visione falsa

6° LIVELLO

- ☐☐☐ Controllare tempo atmosferico
- ☐☐☐ Costrizione/Cerca
- ☐☐☐ Evoca mostri VI
- ☐☐☐ Immagine permanente
- ☐☐☐ Immagine programmata
- ☐☐☐ Immagine proiettata
- ☐☐☐ Repulsione
- ☐☐☐ Scrutare superiore
- ☐☐☐ Sguardo penetrante
- ☐☐☐ Spostamento planare
- ☐☐☐ Suggestione di massa
- ☐☐☐ Velo
- ☐☐☐ Velocità di massa

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy.
È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

INCANTESIMI DA CHIERICO

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. SAG

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

LIVELLO 0

- ☐☐☐ Creare acqua
- ☐☐☐ Cura ferite minori
- ☐☐☐ Guida
- ☐☐☐ Individuazione del magico
- ☐☐☐ Individuazione del veleno
- ☐☐☐ Infliggi ferite minori
- ☐☐☐ Lettura del magico
- ☐☐☐ Luce
- ☐☐☐ Purificare cibo e bevande
- ☐☐☐ Resistenza
- ☐☐☐ Riparare
- ☐☐☐ Virtù

1° LIVELLO

- ☐☐☐ Anatema
- ☐☐☐ Arma magica
- ☐☐☐ Azione casuale
- ☐☐☐ Benedire l'acqua
- ☐☐☐ Benedizione
- ☐☐☐ Comando
- ☐☐☐ Comprensione dei linguaggi
- ☐☐☐ Contrastare elementi
- ☐☐☐ Cura ferite leggere
- ☐☐☐ Devastazione
- ☐☐☐ Evoca mostri I
- ☐☐☐ Favore divino
- ☐☐☐ Foschia occultante
- ☐☐☐ Incuti paura
- ☐☐☐ Individuazione dei non morti
- ☐☐☐ Individuazione del bene
- ☐☐☐ Individuazione del caos
- ☐☐☐ Individuazione della legge
- ☐☐☐ Individuazione del male
- ☐☐☐ Infliggi ferite leggere
- ☐☐☐ Invisibilità ai non morti
- ☐☐☐ Maledire l'acqua
- ☐☐☐ Pietra magica
- ☐☐☐ Protezione dal bene
- ☐☐☐ Protezione dal caos
- ☐☐☐ Protezione dalla legge
- ☐☐☐ Protezione da male
- ☐☐☐ Rimuovi paura
- ☐☐☐ Santuario
- ☐☐☐ Scudo della fede
- ☐☐☐ Scudo entropico
- ☐☐☐ Visione della morte

2° LIVELLO

- ☐☐☐ Aiuto
- ☐☐☐ Allineamento imperscrutabile
- ☐☐☐ Animale messaggero
- ☐☐☐ Arma spirituale
- ☐☐☐ Blocca persone
- ☐☐☐ Calmare emozioni
- ☐☐☐ Consacrare
- ☐☐☐ Cura ferite moderate
- ☐☐☐ Dissacrare
- ☐☐☐ Estasiare
- ☐☐☐ Evoca mostri II
- ☐☐☐ Forza straordinaria
- ☐☐☐ Frantumare
- ☐☐☐ Infliggi ferite moderate
- ☐☐☐ Oscurità
- ☐☐☐ Parlare con gli animali
- ☐☐☐ Presagio
- ☐☐☐ Rendere integro
- ☐☐☐ Resistere agli elementi
- ☐☐☐ Rimuovi paralisi
- ☐☐☐ Rintocco di morte
- ☐☐☐ Riposo inviolato
- ☐☐☐ Ristorare inferiore
- ☐☐☐ Ritarda veleno
- ☐☐☐ Scopri trappole
- ☐☐☐ Scudo su altri
- ☐☐☐ Silenzio
- ☐☐☐ Suono dirompente
- ☐☐☐ Vigore
- ☐☐☐ Zona di verità

3° LIVELLO

- ☐☐☐ Animare morti
- ☐☐☐ Camminare sull'acqua
- ☐☐☐ Cecità/Sordità
- ☐☐☐ Cerchio magico contro il bene
- ☐☐☐ Cerchio magico contro il caos
- ☐☐☐ Cerchio magico contro la legge
- ☐☐☐ Cerchio magico contro il male
- ☐☐☐ Contagio
- ☐☐☐ Creare cibo e acqua
- ☐☐☐ Cura ferite gravi
- ☐☐☐ Dissolvi magie
- ☐☐☐ Epurare invisibilità
- ☐☐☐ Evoca mostri III
- ☐☐☐ Fiamma perenne
- ☐☐☐ Fondersi nella pietra
- ☐☐☐ Glifo di interdizione
- ☐☐☐ Infliggi ferite gravi
- ☐☐☐ Localizza oggetto
- ☐☐☐ Luce diurna
- ☐☐☐ Luce incandescente
- ☐☐☐ Mano in aiuto
- ☐☐☐ Muro di vento
- ☐☐☐ Occultare oggetto
- ☐☐☐ Oscurità profonda
- ☐☐☐ Parlare con i morti
- ☐☐☐ Parlare con i vegetali
- ☐☐☐ Preghiera
- ☐☐☐ Protezione dagli elementi
- ☐☐☐ Protezione dall'energia negativa
- ☐☐☐ Respirare sott'acqua
- ☐☐☐ Rimuovi cecità/sordità
- ☐☐☐ Rimuovi malattia
- ☐☐☐ Rimuovi maledizione
- ☐☐☐ Scagliare maledizione
- ☐☐☐ Scolpire pietra
- ☐☐☐ Veste magica

4° LIVELLO

- ☐☐☐ Alleato planare inferiore
- ☐☐☐ Ancora dimensionale
- ☐☐☐ Arma magica superiore
- ☐☐☐ Camminare nell'aria
- ☐☐☐ Congedo
- ☐☐☐ Controllare acqua
- ☐☐☐ Cura ferite critiche
- ☐☐☐ Divinazione
- ☐☐☐ Evoca mostri IV
- ☐☐☐ Immunità agli incantesimi
- ☐☐☐ Infliggi ferite critiche
- ☐☐☐ Infondere capacità magiche
- ☐☐☐ Interdizione alla morte
- ☐☐☐ Inviare
- ☐☐☐ Libertà di movimento
- ☐☐☐ Linguaggi
- ☐☐☐ Neutralizza veleno
- ☐☐☐ Parassiti giganti
- ☐☐☐ Potere divino
- ☐☐☐ Respingere parassiti
- ☐☐☐ Ristorare
- ☐☐☐ Rivela bugie
- ☐☐☐ Status
- ☐☐☐ Veleno

5° LIVELLO

- ☐☐☐ Cerchio di devastazione
- ☐☐☐ Cerchio di guarigione
- ☐☐☐ Colpo infuocato
- ☐☐☐ Comando superiore
- ☐☐☐ Comunione
- ☐☐☐ Dissolvi il bene
- ☐☐☐ Dissolvi il caos
- ☐☐☐ Dissolvi la legge
- ☐☐☐ Dissolvi il male
- ☐☐☐ Distruggere viventi
- ☐☐☐ Espiazione
- ☐☐☐ Evoca mostri V
- ☐☐☐ Giusto potere
- ☐☐☐ Muro di pietra
- ☐☐☐ Piaga degli insetti
- ☐☐☐ Profanare
- ☐☐☐ Resistenza agli incantesimi
- ☐☐☐ Rianimare morti
- ☐☐☐ Santificare
- ☐☐☐ Scrutare
- ☐☐☐ Sigillo di giustizia
- ☐☐☐ Spezzare incantamento
- ☐☐☐ Spostamento planare
- ☐☐☐ Transizione eterea
- ☐☐☐ Visione del vero

6° LIVELLO

- ☐☐☐ Alleato planare
- ☐☐☐ Animare oggetti
- ☐☐☐ Banchetto degli eroi
- ☐☐☐ Barriera di lame
- ☐☐☐ Camminare nel vento
- ☐☐☐ Costrizione/Cerca
- ☐☐☐ Creare non morti
- ☐☐☐ Dissolvere superiore
- ☐☐☐ Esilio
- ☐☐☐ Evoca mostri VI
- ☐☐☐ Ferire
- ☐☐☐ Forma eterea
- ☐☐☐ Glifo di interdizione superiore
- ☐☐☐ Guarigione
- ☐☐☐ Guscio anti-vita
- ☐☐☐ Parola del ritiro
- ☐☐☐ Proibizione
- ☐☐☐ Scopri il percorso

7° LIVELLO

- ☐☐☐ Blasfemia
- ☐☐☐ Controllare tempo atmosferico
- ☐☐☐ Dettame
- ☐☐☐ Distruzione
- ☐☐☐ Evoca mostri VII
- ☐☐☐ Parola del caos
- ☐☐☐ Parola sacra
- ☐☐☐ Repulsione
- ☐☐☐ Resurrezione
- ☐☐☐ Rifugio
- ☐☐☐ Rigenerazione
- ☐☐☐ Ristorare superiore
- ☐☐☐ Scrutare superiore

8° LIVELLO

- ☐☐☐ Alleato planare superiore
- ☐☐☐ Aura sacra
- ☐☐☐ Aura sacrilega
- ☐☐☐ Campo anti-magia
- ☐☐☐ Creare non morti superiori
- ☐☐☐ Evoca mostri VIII
- ☐☐☐ Guarigione di massa
- ☐☐☐ Mantello del caos
- ☐☐☐ Rivela locazioni
- ☐☐☐ Scudo della legge
- ☐☐☐ Simbolo
- ☐☐☐ Tempesta di fuoco
- ☐☐☐ Terremoto

9° LIVELLO

- ☐☐☐ Evoca mostri IX
- ☐☐☐ Implosione
- ☐☐☐ Legare anima
- ☐☐☐ Miracolo
- ☐☐☐ Portale
- ☐☐☐ Proiezione astrale
- ☐☐☐ Resurrezione pura
- ☐☐☐ Risucchio di energia
- ☐☐☐ Tempesta di vendetta

©2000 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A. Permission granted to photocopy for personal use only.

INCANTESIMI DA DRUIDO

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. SAG

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

LIVELLO 0

- ☐☐☐ Conoscere direzione
- ☐☐☐ Creare acqua
- ☐☐☐ Cura ferite minori
- ☐☐☐ Guida
- ☐☐☐ Individuazione del magico
- ☐☐☐ Individuazione del veleno
- ☐☐☐ Lampo
- ☐☐☐ Lettura del magico
- ☐☐☐ Luce
- ☐☐☐ Purificare cibo e bevande
- ☐☐☐ Resistenza
- ☐☐☐ Riparare
- ☐☐☐ Virtù

1° LIVELLO

- ☐☐☐ Amicizia con gli animali
- ☐☐☐ Bacche benefiche
- ☐☐☐ Calmare animali
- ☐☐☐ Contrastare elementi
- ☐☐☐ Cura ferite leggere
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale I
- ☐☐☐ Foschia occultante
- ☐☐☐ Individuazione di animali o vegetali
- ☐☐☐ Individuazione di calappi e trabocchetti
- ☐☐☐ Intralciare
- ☐☐☐ Invisibilità agli animali
- ☐☐☐ Luminescenza
- ☐☐☐ Passare senza tracce
- ☐☐☐ Randello incantato
- ☐☐☐ Zanna magica

2° LIVELLO

- ☐☐☐ Ammorbidire terra e pietra
- ☐☐☐ Animale messaggero
- ☐☐☐ Blocca animali
- ☐☐☐ Charme su persone o animali
- ☐☐☐ Deformare legno
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale II
- ☐☐☐ Evoca sciame
- ☐☐☐ Forma arborea
- ☐☐☐ Gelare il metallo
- ☐☐☐ Lama infuocata
- ☐☐☐ Parlare con gli animali
- ☐☐☐ Pelle coriacea
- ☐☐☐ Produrre fiamma
- ☐☐☐ Resistere agli elementi
- ☐☐☐ Riscaldare il metallo
- ☐☐☐ Ristorare inferiore
- ☐☐☐ Ritarda veleno
- ☐☐☐ Scolpire legno
- ☐☐☐ Sfera infuocata
- ☐☐☐ Trance animale
- ☐☐☐ Trappola di fuoco

3° LIVELLO

- ☐☐☐ Calappio
- ☐☐☐ Contagio
- ☐☐☐ Crescita di spine
- ☐☐☐ Crescita vegetale
- ☐☐☐ Cura ferite moderate
- ☐☐☐ Dominare animali
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale III
- ☐☐☐ Fondersi nella pietra
- ☐☐☐ Invocare il fulmine
- ☐☐☐ Neutralizza veleno
- ☐☐☐ Parlare con i vegetali
- ☐☐☐ Protezione dagli elementi
- ☐☐☐ Respirare sott'acqua
- ☐☐☐ Rimpicciolire vegetali
- ☐☐☐ Rimuovi malattia
- ☐☐☐ Scolpire pietra
- ☐☐☐ Veleno
- ☐☐☐ Zanna magica superiore

4° LIVELLO

- ☐☐☐ Colpo infuocato
- ☐☐☐ Controllare vegetali
- ☐☐☐ Cura ferite gravi
- ☐☐☐ Dissolvi magie
- ☐☐☐ Estinguere fuoco
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale IV
- ☐☐☐ Guscio anti-vegetali
- ☐☐☐ Libertà di movimento
- ☐☐☐ Parassiti giganti
- ☐☐☐ Reincarnazione
- ☐☐☐ Respingere parassiti
- ☐☐☐ Rocce aguzze
- ☐☐☐ Scrutare
- ☐☐☐ Stretta corrosiva
- ☐☐☐ Tempesta di nevischio

5° LIVELLO

- ☐☐☐ Comunione con la natura
- ☐☐☐ Controllare venti
- ☐☐☐ Crescita animale
- ☐☐☐ Cura ferite critiche
- ☐☐☐ Espiazione
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale V
- ☐☐☐ Interdizione alla morte
- ☐☐☐ Muro di fuoco
- ☐☐☐ Muro di spine
- ☐☐☐ Piaga degli insetti
- ☐☐☐ Profanare
- ☐☐☐ Risveglio
- ☐☐☐ Santificare
- ☐☐☐ Tempesta di ghiaccio
- ☐☐☐ Traslazione arborea
- ☐☐☐ Trasmutare fango in roccia
- ☐☐☐ Trasmutare roccia in fango

6° LIVELLO

- ☐☐☐ Bastone dell'incantesimo
- ☐☐☐ Cerchio di guarigione
- ☐☐☐ Dissolvere superiore
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale VI
- ☐☐☐ Guscio anti-vita
- ☐☐☐ Legno di ferro
- ☐☐☐ Muro di pietra
- ☐☐☐ Pietre parlanti
- ☐☐☐ Querciaviva
- ☐☐☐ Respingere legno
- ☐☐☐ Scopri il percorso
- ☐☐☐ Semi di fuoco
- ☐☐☐ Trasporto vegetale

7° LIVELLO

- ☐☐☐ Bagliore solare
- ☐☐☐ Camminare nel vento
- ☐☐☐ Controllare tempo atmosferico
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale VII
- ☐☐☐ Ferire
- ☐☐☐ Guarigione
- ☐☐☐ Piaga strisciante
- ☐☐☐ Scrutare superiore
- ☐☐☐ Tempesta di fuoco
- ☐☐☐ Trasforma bastone
- ☐☐☐ Trasmutare metallo in legno
- ☐☐☐ Visione del vero

8° LIVELLO

- ☐☐☐ Comandare vegetali
- ☐☐☐ Dito della morte
- ☐☐☐ Esplosione solare
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale VIII
- ☐☐☐ Forme animali
- ☐☐☐ Inversione della gravità
- ☐☐☐ Parola del ritiro
- ☐☐☐ Respingere metallo o pietra
- ☐☐☐ Turbine

9° LIVELLO

- ☐☐☐ Antipatia
- ☐☐☐ Cumulo strisciante
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale IX
- ☐☐☐ Guarigione di massa
- ☐☐☐ Previsione
- ☐☐☐ Sciame elementale
- ☐☐☐ Simpatia
- ☐☐☐ Terremoto
- ☐☐☐ Trasformazione

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy.
È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

INCANTESIMI DA MAGO E STREGONE

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. ____

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

Numero di incantesimi conosciuti dallo Stregone

0 ____ 1° ____ 2° ____ 3° ____
4° ____ 5° ____ 6° ____ 7° ____
8° ____ 9° ____

LIVELLO 0

Abiurazione
☐☐☐ Resistenza

Ammaliamento
☐☐☐ Frastornare

Divinazione
☐☐☐ Individuazione del veleno

Evocazione
☐☐☐ Raggio di gelo

Illusione
☐☐☐ Luci danzanti
☐☐☐ Suono fantasma

Invocazione
☐☐☐ Lampo
☐☐☐ Luce

Necromanzia
☐☐☐ Distruggere non morti

Trasmutazione
☐☐☐ Aprire/Chiudere
☐☐☐ Mano magica
☐☐☐ Riparare

Universale
☐☐☐ Individuazione del magico
☐☐☐ Lettura del magico
☐☐☐ Prestidigitazione
☐☐☐ Sigillo arcano

1° LIVELLO

Abiurazione
☐☐☐ Allarme
☐☐☐ Blocca porte
☐☐☐ Contrastare elementi
☐☐☐ Protezione dal bene
☐☐☐ Protezione dal caos
☐☐☐ Protezione dalla legge
☐☐☐ Protezione dal male
☐☐☐ Scudo

Ammaliamento
☐☐☐ Charme
☐☐☐ Ipnosi
☐☐☐ Sonno

Divinazione
☐☐☐ Colpo accurato
☐☐☐ Comprensione dei linguaggi
☐☐☐ Identificare
☐☐☐ Individuazione dei non morti
☐☐☐ Individuazione delle porte segrete

Evocazione
☐☐☐ Armatura magica
☐☐☐ Cavalcatura
☐☐☐ Evoca mostri I
☐☐☐ Foschia occultante
☐☐☐ Servitore inosservato
☐☐☐ Unto

Illusione
☐☐☐ Aura imperscrutabile di Nystul
☐☐☐ Aura magica di Nystul
☐☐☐ Cambiare sembianze
☐☐☐ Immagine silenziosa
☐☐☐ Spruzzo colorato
☐☐☐ Ventriloquio

Invocazione
☐☐☐ Dardo incantato
☐☐☐ Disco fluttuante di Tenser

Necromanzia
☐☐☐ Incuti paura
☐☐☐ Raggio di indebolimento
☐☐☐ Tocco gelido

Trasmutazione
☐☐☐ Animare corde
☐☐☐ Arma magica
☐☐☐ Caduta morbida
☐☐☐ Cancellare
☐☐☐ Ingrandire
☐☐☐ Mani brucianti
☐☐☐ Messaggio
☐☐☐ Movimenti del ragno
☐☐☐ Ridurre
☐☐☐ Ritirata rapida
☐☐☐ Saltare
☐☐☐ Stretta folgorante

2° LIVELLO

Abiurazione
☐☐☐ Occultare oggetto
☐☐☐ Protezione dalle frecce
☐☐☐ Resistere agli elementi
☐☐☐ Serratura arcana

Ammaliamento
☐☐☐ Risata incontenibile di Tasha

Divinazione
☐☐☐ Individuazione dei pensieri
☐☐☐ Localizza oggetto
☐☐☐ Vedere invisibilità

Evocazione
☐☐☐ Evoca mostri II
☐☐☐ Evoca sciame
☐☐☐ Freccia acida di Melf
☐☐☐ Nube di nebbia
☐☐☐ Polvere luccicante
☐☐☐ Ragnatela

Illusione
☐☐☐ Bocca magica
☐☐☐ Dissimulare
☐☐☐ Immagine minore
☐☐☐ Immagine speculare
☐☐☐ Invisibilità
☐☐☐ Sfocatura
☐☐☐ Trama ipnotica
☐☐☐ Trappola di Leomund

Invocazione
☐☐☐ Fiamma perenne
☐☐☐ Frantumare
☐☐☐ Luce diurna
☐☐☐ Oscurità
☐☐☐ Sfera infuocata

Necromanzia
☐☐☐ Mano spettrale
☐☐☐ Spaventare
☐☐☐ Tocco del ghoul

Trasmutazione
☐☐☐ Alterare se stesso
☐☐☐ Cecità/Sordità
☐☐☐ Forza straordinaria
☐☐☐ Grazia felina
☐☐☐ Levitazione
☐☐☐ Pirotecnica
☐☐☐ Scassinare
☐☐☐ Scurovisione
☐☐☐ Trucco della corda
☐☐☐ Vento sussurrante
☐☐☐ Vigore

3° LIVELLO

Abiurazione
☐☐☐ Anti-individuazione
☐☐☐ Cerchio magico contro il bene
☐☐☐ Cerchio magico contro il caos
☐☐☐ Cerchio magico contro la legge
☐☐☐ Cerchio magico contro il male
☐☐☐ Dissolvi magie
☐☐☐ Protezione dagli elementi
☐☐☐ Rune esplosive

Ammaliamento
☐☐☐ Blocca persone
☐☐☐ Suggestione

Divinazione
☐☐☐ Chiaroudienza/Chiaroveggenza
☐☐☐ Linguaggi

Evocazione
☐☐☐ Destriero fantomatico
☐☐☐ Evoca mostri III
☐☐☐ Freccia infuocata
☐☐☐ Nube maleodorante
☐☐☐ Sigillo del serpente
☐☐☐ Tempesta di nevischio

Illusione
☐☐☐ Distorsione
☐☐☐ Immagine maggiore
☐☐☐ Sfera di invisibilità

Invocazione
☐☐☐ Capanna di Leomund
☐☐☐ Folata di vento
☐☐☐ Fulmine
☐☐☐ Muro di vento
☐☐☐ Palla di fuoco

Necromanzia
☐☐☐ Fermare non morti
☐☐☐ Riposo inviolato
☐☐☐ Tocco del vampiro

Tramutazione
☐☐☐ Arma magica superiore
☐☐☐ Estremità affilata
☐☐☐ Forma gassosa
☐☐☐ Intermittenza
☐☐☐ Lentezza
☐☐☐ Pagina segreta
☐☐☐ Respirare sott'acqua
☐☐☐ Restringere oggetto
☐☐☐ Velocità
☐☐☐ Volare

4° LIVELLO

Abiurazione
☐☐☐ Ancora dimensionale
☐☐☐ Globo minore di invulnerabilità
☐☐☐ Pelle di pietra
☐☐☐ Rimuovi maledizione
☐☐☐ Trappola di fuoco

Ammaliamento
☐☐☐ Charme sui mostri
☐☐☐ Confusione
☐☐☐ Costrizione inferiore
☐☐☐ Emozione

Divinazione
☐☐☐ Individuazione dello scrutamento
☐☐☐ Localizza creatura
☐☐☐ Occhio arcano
☐☐☐ Scrutare

Evocazione
☐☐☐ Creazione minore
☐☐☐ Evoca mostri IV
☐☐☐ Nebbia solida
☐☐☐ Riparo sicuro di Leomund
☐☐☐ Tentacoli neri di Evard

Illusione
☐☐☐ Allucinazione mortale
☐☐☐ Invisibilità migliorata
☐☐☐ Muro illusorio
☐☐☐ Ombra di una evocazione
☐☐☐ Terreno illusorio
☐☐☐ Trama iridescente

©2000 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A. Permission granted to photocopy for personal use only.

INCANTESIMI DA MAGO E STREGONE

Invocazione
- ☐☐☐ Grido
- ☐☐☐ Muro di fuoco
- ☐☐☐ Muro di ghiaccio
- ☐☐☐ Scudo di fuoco
- ☐☐☐ Sfera elastica di Otiluke
- ☐☐☐ Tempesta di ghiaccio

Necromanzia
- ☐☐☐ Contagio
- ☐☐☐ Debilitazione
- ☐☐☐ Paura

Tramutazione
- ☐☐☐ Autometamorfosi
- ☐☐☐ Metamorfosi
- ☐☐☐ Porta dimensionale
- ☐☐☐ Potenziatore mnemonico di Rary (solo per i maghi)
- ☐☐☐ Scagliare maledizione

5° LIVELLO

Abiurazione
- ☐☐☐ Congedo

Ammaliamento
- ☐☐☐ Blocca mostri
- ☐☐☐ Dominare persone
- ☐☐☐ Nebbia mentale
- ☐☐☐ Regressione mentale

Divinazione
- ☐☐☐ Contattare altri piani
- ☐☐☐ Legame telepatico di Rary
- ☐☐☐ Occhi indagatori

Evocazione
- ☐☐☐ Creazione maggiore
- ☐☐☐ Evoca mostri V
- ☐☐☐ Legame planare inferiore
- ☐☐☐ Muro di ferro
- ☐☐☐ Muro di pietra
- ☐☐☐ Nube mortale
- ☐☐☐ Scrigno segreto di Leomund
- ☐☐☐ Segugio fedele di Mordenkainen

Illusione
- ☐☐☐ Immagine persistente
- ☐☐☐ Incubo
- ☐☐☐ Miraggio arcano
- ☐☐☐ Ombra di una evocazione superiore
- ☐☐☐ Ombra di una invocazione
- ☐☐☐ Sembrare
- ☐☐☐ Sogno
- ☐☐☐ Visione falsa

Invocazione
- ☐☐☐ Cono di freddo
- ☐☐☐ Inviare
- ☐☐☐ Mano interposta di Bigby
- ☐☐☐ Muro di forza

Necromanzia
- ☐☐☐ Animare morti
- ☐☐☐ Giara magica

Trasmutazione
- ☐☐☐ Crescita animale
- ☐☐☐ Fabbricare
- ☐☐☐ Passapareti
- ☐☐☐ Scolpire pietra
- ☐☐☐ Telecinesi
- ☐☐☐ Teletrasporto
- ☐☐☐ Trasmutare fango in roccia
- ☐☐☐ Trasmutare roccia in fango

Universale
- ☐☐☐ Permanenza

6° LIVELLO

Abiurazione
- ☐☐☐ Campo anti-magia
- ☐☐☐ Dissolvere superiore
- ☐☐☐ Globo di invulnerabilità
- ☐☐☐ Repulsione
- ☐☐☐ Vigilanza e interdizione

Ammaliamento
- ☐☐☐ Costrizione/Cerca
- ☐☐☐ Suggestione di massa

Divinazione
- ☐☐☐ Analizzare dweomer
- ☐☐☐ Conoscenza delle leggende
- ☐☐☐ Visione del vero

Evocazione
- ☐☐☐ Evoca mostri VI
- ☐☐☐ Legame planare
- ☐☐☐ Nebbia acida

Illusione
- ☐☐☐ Fuorviare
- ☐☐☐ Immagine permanente
- ☐☐☐ Immagine programmata
- ☐☐☐ Immagine proiettata
- ☐☐☐ Ombra di una invocazione superiore
- ☐☐☐ Ombre
- ☐☐☐ Velo

Invocazione
- ☐☐☐ Catena di fulmini
- ☐☐☐ Contingenza
- ☐☐☐ Mano possente di Bigby
- ☐☐☐ Sfera congelante di Otiluke

Necromanzia
- ☐☐☐ Cerchio di morte

Trasmutazione
- ☐☐☐ Carne in pietra
- ☐☐☐ Controllare acqua
- ☐☐☐ Controllare tempo atmosferico
- ☐☐☐ Disintegrazione
- ☐☐☐ Elucubrazione di Mordenkainen
- ☐☐☐ Muovere il terreno
- ☐☐☐ Pietra in carne
- ☐☐☐ Sguardo penetrante
- ☐☐☐ Trasformazione di Tenser
- ☐☐☐ Velocità di massa

7° LIVELLO

Abiurazione
- ☐☐☐ Celare
- ☐☐☐ Esilio
- ☐☐☐ Riflettere incantesimo

Demenza
- ☐☐☐ Demenza

Divinazione
- ☐☐☐ Scrutare superiore
- ☐☐☐ Visione

Evocazione
- ☐☐☐ Evoca mostri VII
- ☐☐☐ Evocazioni istantanee di Drawmij
- ☐☐☐ Parola del potere, stordire
- ☐☐☐ Porta in fase
- ☐☐☐ Reggia meravigliosa di Mordenkainen

Illusione
- ☐☐☐ Camminare nelle ombre
- ☐☐☐ Invisibilità di massa
- ☐☐☐ Simulacro

Invocazione
- ☐☐☐ Gabbia di forza
- ☐☐☐ Mano stringente di Bigby
- ☐☐☐ Palla di fuoco ritardata
- ☐☐☐ Spada di Mordenkainen
- ☐☐☐ Spruzzo prismatico

Necromanzia
- ☐☐☐ Controllare non morti
- ☐☐☐ Dito della morte

Trasmutazione
- ☐☐☐ Inversione della gravità
- ☐☐☐ Spostamento planare
- ☐☐☐ Statua
- ☐☐☐ Svanire
- ☐☐☐ Teletrasporto senza errore
- ☐☐☐ Transizione eterea

Universale
- ☐☐☐ Desiderio limitato

8° LIVELLO

Abiurazione
- ☐☐☐ Muro prismatico
- ☐☐☐ Protezione dagli incantesimi
- ☐☐☐ Vuoto mentale

Ammaliamento
- ☐☐☐ Antipatia
- ☐☐☐ Charme di massa
- ☐☐☐ Danza irresistibile di Otto
- ☐☐☐ Esigere
- ☐☐☐ Legame
- ☐☐☐ Simpatia

Divinazione
- ☐☐☐ Rivela locazioni

Evocazione
- ☐☐☐ Evoca mostri VIII
- ☐☐☐ Intrappolare l'anima
- ☐☐☐ Labirinto
- ☐☐☐ Legame planare superiore
- ☐☐☐ Nube incendiaria
- ☐☐☐ Parola del potere, accecare

Illusione
- ☐☐☐ Schermo

Invocazione
- ☐☐☐ Esplosione solare
- ☐☐☐ Pugno serrato di Bigby
- ☐☐☐ Sfera telecinetica di Otiluke

Necromanzia
- ☐☐☐ Clone
- ☐☐☐ Orrido avvizzimento

Trasmutazione
- ☐☐☐ Corpo di ferro
- ☐☐☐ Forma eterea
- ☐☐☐ Metamorfosi di un oggetto

Universale
- ☐☐☐ Simbolo

9° LIVELLO

Abiurazione
- ☐☐☐ Disgiunzione di Mordenkainen
- ☐☐☐ Imprigionare
- ☐☐☐ Libertà
- ☐☐☐ Sfera prismatica

Ammaliamento
- ☐☐☐ Dominare mostri

Divinazione
- ☐☐☐ Previsione

Evocazione
- ☐☐☐ Portale
- ☐☐☐ Parola del potere, uccidere
- ☐☐☐ Evoca mostri IX

Illusione
- ☐☐☐ Fatale

Invocazione
- ☐☐☐ Mano stritolatrice di Bigby
- ☐☐☐ Sciame di meteore

Necromanzia
- ☐☐☐ Lamento della banshee
- ☐☐☐ Legare anima
- ☐☐☐ Proiezione astrale
- ☐☐☐ Risucchio di energia

Trasmutazione
- ☐☐☐ Cerchio di teletrasporto
- ☐☐☐ Fermare il tempo
- ☐☐☐ Rifugio
- ☐☐☐ Stasi temporale
- ☐☐☐ Trasformazione

Universale
- ☐☐☐ Desiderio

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy.
È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

INCANTESIMI DA PALADINO

SALVEZZA INCANTESIMI ☐

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		

Il livello dell'incantatore del personaggio è la metà del livello di classe del paladino.

1° LIVELLO

- ☐☐☐ Arma magica
- ☐☐☐ Benedire l'acqua
- ☐☐☐ Benedire un'arma
- ☐☐☐ Benedizione
- ☐☐☐ Contrastare elementi
- ☐☐☐ Creare acqua
- ☐☐☐ Cura ferite leggere
- ☐☐☐ Favore divino
- ☐☐☐ Individuazione dei non morti
- ☐☐☐ Individuazione del veleno
- ☐☐☐ Lettura del magico
- ☐☐☐ Protezione dal male
- ☐☐☐ Resistenza
- ☐☐☐ Virtù

2° LIVELLO

- ☐☐☐ Allineamento imperscrutabile
- ☐☐☐ Resistere agli elementi
- ☐☐☐ Rimuovi paralisi
- ☐☐☐ Ritarda veleno
- ☐☐☐ Scudo su altri

3° LIVELLO

- ☐☐☐ Arma magica superiore
- ☐☐☐ Cerchio magico contro il male
- ☐☐☐ Cura ferite moderate
- ☐☐☐ Dissolvi magie
- ☐☐☐ Guarire cavalcatura
- ☐☐☐ Preghiera
- ☐☐☐ Rimuovi cecità/sordità
- ☐☐☐ Rivela bugie

4° LIVELLO

- ☐☐☐ Cura ferite gravi
- ☐☐☐ Dissolvi il male
- ☐☐☐ Interdizione alla morte
- ☐☐☐ Libertà di movimento
- ☐☐☐ Neutralizza veleno
- ☐☐☐ Spada sacra

SALVEZZA INCANTESIMI ☐

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		

Il livello dell'incantatore del personaggio è la metà del livello di classe del paladino.

1° LIVELLO

- ☐☐☐ Arma magica
- ☐☐☐ Benedire l'acqua
- ☐☐☐ Benedire un'arma
- ☐☐☐ Benedizione
- ☐☐☐ Contrastare elementi
- ☐☐☐ Creare acqua
- ☐☐☐ Cura ferite leggere
- ☐☐☐ Favore divino
- ☐☐☐ Individuazione dei non morti
- ☐☐☐ Individuazione del veleno
- ☐☐☐ Lettura del magico
- ☐☐☐ Protezione dal male
- ☐☐☐ Resistenza
- ☐☐☐ Virtù

2° LIVELLO

- ☐☐☐ Allineamento imperscrutabile
- ☐☐☐ Resistere agli elementi
- ☐☐☐ Rimuovi paralisi
- ☐☐☐ Ritarda veleno
- ☐☐☐ Scudo su altri

3° LIVELLO

- ☐☐☐ Arma magica superiore
- ☐☐☐ Cerchio magico contro il male
- ☐☐☐ Cura ferite moderate
- ☐☐☐ Dissolvi magie
- ☐☐☐ Guarire cavalcatura
- ☐☐☐ Preghiera
- ☐☐☐ Rimuovi cecità/sordità
- ☐☐☐ Rivela bugie

4° LIVELLO

- ☐☐☐ Cura ferite gravi
- ☐☐☐ Dissolvi il male
- ☐☐☐ Interdizione alla morte
- ☐☐☐ Libertà di movimento
- ☐☐☐ Neutralizza veleno
- ☐☐☐ Spada sacra

INCANTESIMI DA RANGER

SALVEZZA INCANTESIMI ☐

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		

Il livello dell'incantatore del personaggio è la metà del livello di classe del ranger.

1° LIVELLO

- ☐☐☐ Allarme
- ☐☐☐ Amicizia con gli animali
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale I
- ☐☐☐ Individuazione di animali o vegetali
- ☐☐☐ Individuazione di calappi e trabocchetti
- ☐☐☐ Intralciare
- ☐☐☐ Lettura del magico
- ☐☐☐ Parlare con gli animali
- ☐☐☐ Passare senza tracce
- ☐☐☐ Resistere agli elementi
- ☐☐☐ Ritarda veleno
- ☐☐☐ Zanna magica

2° LIVELLO

- ☐☐☐ Animale messaggero
- ☐☐☐ Blocca animali
- ☐☐☐ Calappio
- ☐☐☐ Cura ferite leggere
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale II
- ☐☐☐ Individuazione del bene
- ☐☐☐ Individuazione del caos
- ☐☐☐ Individuazione della legge
- ☐☐☐ Individuazione del male
- ☐☐☐ Parlare con i vegetali
- ☐☐☐ Protezione dagli elementi
- ☐☐☐ Sonno

3° LIVELLO

- ☐☐☐ Camminare sull'acqua
- ☐☐☐ Controllare vegetali
- ☐☐☐ Cura ferite moderate
- ☐☐☐ Crescita vegetale
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale III
- ☐☐☐ Forma arborea
- ☐☐☐ Neutralizza veleno
- ☐☐☐ Rimpicciolire vegetali
- ☐☐☐ Rimuovi malattia
- ☐☐☐ Zanna magica superiore

4° LIVELLO

- ☐☐☐ Anti-individuazione
- ☐☐☐ Autometamorfosi
- ☐☐☐ Cura ferite gravi
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale IV
- ☐☐☐ Libertà di movimento
- ☐☐☐ Muro di vento
- ☐☐☐ Traslazione arborea

SALVEZZA INCANTESIMI ☐

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		

Il livello dell'incantatore del personaggio è la metà del livello di classe del ranger.

1° LIVELLO

- ☐☐☐ Allarme
- ☐☐☐ Amicizia con gli animali
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale I
- ☐☐☐ Individuazione di animali o vegetali
- ☐☐☐ Individuazione di calappi e trabocchetti
- ☐☐☐ Intralciare
- ☐☐☐ Lettura del magico
- ☐☐☐ Parlare con gli animali
- ☐☐☐ Passare senza tracce
- ☐☐☐ Resistere agli elementi
- ☐☐☐ Ritarda veleno
- ☐☐☐ Zanna magica

2° LIVELLO

- ☐☐☐ Animale messaggero
- ☐☐☐ Blocca animali
- ☐☐☐ Calappio
- ☐☐☐ Cura ferite leggere
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale II
- ☐☐☐ Individuazione del bene
- ☐☐☐ Individuazione del caos
- ☐☐☐ Individuazione della legge
- ☐☐☐ Individuazione del male
- ☐☐☐ Parlare con i vegetali
- ☐☐☐ Protezione dagli elementi
- ☐☐☐ Sonno

3° LIVELLO

- ☐☐☐ Camminare sull'acqua
- ☐☐☐ Controllare vegetali
- ☐☐☐ Cura ferite moderate
- ☐☐☐ Crescita vegetale
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale III
- ☐☐☐ Forma arborea
- ☐☐☐ Neutralizza veleno
- ☐☐☐ Rimpicciolire vegetali
- ☐☐☐ Rimuovi malattia
- ☐☐☐ Zanna magica superiore

4° LIVELLO

- ☐☐☐ Anti-individuazione
- ☐☐☐ Autometamorfosi
- ☐☐☐ Cura ferite gravi
- ☐☐☐ Evoca alleato naturale IV
- ☐☐☐ Libertà di movimento
- ☐☐☐ Muro di vento
- ☐☐☐ Traslazione arborea

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

Creatura compagno

CLASSE | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

LIVELLO | TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI

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 DEBILITANTI

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

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

ATTACCO BASE BONUS

RIDUZIONE DEI DANNI | TIPO DADO VITA | **VELOCITÀ**

PROBABILITÀ DI MANCARE | FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI | PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA | RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

TIRI SALVEZZA

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

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD. FOR	MOD. TAGLIA	MOD. VARI	MOD. TEMP.
MISCHIA BONUS DI ATTACCO						
DISTANZA BONUS DI ATTACCO						

TOTALE — BONUS DI ATTACCO BASE — MOD. DES — MOD. TAGLIA — MOD. VARI

ABILITÀ

GRADO MASSIMO /

CLASSE INCROCIATA

NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI
☐ Artista della Fuga ■	DES*				
☐ Ascoltare ■	SAG				
☐ Cercare ■	INT				
☐ Conoscenza delle Terre Selvagge ■	SAG				
☐ Equilibrio ■	DES*				
☐ Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☐ Nascondersi ■	DES*				
☐ Nuotare ■	FOR**				
☐ Orientamento	SAG				
☐ Osservare ■	SAG				
☐ Percepire Inganni ■	SAG				
☐ Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☐ Saltare ■	FOR*				
☐ Scalare ■	FOR*				

Le abilità contrassegnate da ■ possono essere usate anche se il personaggio ha zero (0) gradi di abilità. Le abilità contrassegnate da ☒ sono abilità di classe incrociata. *PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA, *se c'è, si applica.*
** *–1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.*

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO

GITTATA	PESO	TIPO	TAGLIA	PROPRIETÀ SPECIALI

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES MAX

PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.

PROPRIETÀ SPECIALI

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO
PESO TOTALE TRASPORTATO	

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI

MUNIZIONI

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

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

OGGETTO MAGICO

	PREZZO DI MERCATO	LIVELLO INCANTATORE

CAPACITÀ — CARICHE UTILIZZI

BONUS GARANTITI

ARMATURA | COMPETENZA | DEVIAZIONE | POTENZIAMENTO | VELOCITÀ | SACRO | COGNITIVO

FORTUNA | MORALE | ARMATURA NATURALE | RESISTENZA | PROFANO | ____ | ____

OGGETTO MAGICO

	PREZZO DI MERCATO	LIVELLO INCANTATORE

CAPACITÀ — CARICHE UTILIZZI

BONUS GARANTITI

ARMATURA | COMPETENZA | DEVIAZIONE | POTENZIAMENTO | VELOCITÀ | SACRO | COGNITIVO

FORTUNA | MORALE | ARMATURA NATURALE | RESISTENZA | PROFANO | ____ | ____

OGGETTO MAGICO

	PREZZO DI MERCATO	LIVELLO INCANTATORE

CAPACITÀ — CARICHE UTILIZZI

BONUS GARANTITI

ARMATURA | COMPETENZA | DEVIAZIONE | POTENZIAMENTO | VELOCITÀ | SACRO | COGNITIVO

FORTUNA | MORALE | ARMATURA NATURALE | RESISTENZA | PROFANO | ____ | ____

OGGETTO MAGICO

	PREZZO DI MERCATO	LIVELLO INCANTATORE

CAPACITÀ — CARICHE UTILIZZI

BONUS GARANTITI

ARMATURA | COMPETENZA | DEVIAZIONE | POTENZIAMENTO | VELOCITÀ | SACRO | COGNITIVO

FORTUNA | MORALE | ARMATURA NATURALE | RESISTENZA | PROFANO | ____ | ____

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	PESO	OGGETTO	PESO

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in the Italy.
È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

OGGETTO MAGICO

	PREZZO DI MERCATO	LIVELLO INCANTATORE

CAPACITÀ — CARICHE UTILIZZI

BONUS GARANTITI

ARMATURA | COMPETENZA | DEVIAZIONE | POTENZIAMENTO | VELOCITÀ | SACRO | COGNITIVO

FORTUNA | MORALE | ARMATURA NATURALE | RESISTENZA | PROFANO | ____ | ____

OGGETTO MAGICO

	PREZZO DI MERCATO	LIVELLO INCANTATORE

CAPACITÀ — CARICHE UTILIZZI

BONUS GARANTITI

ARMATURA | COMPETENZA | DEVIAZIONE | POTENZIAMENTO | VELOCITÀ | SACRO | COGNITIVO

FORTUNA | MORALE | ARMATURA NATURALE | RESISTENZA | PROFANO | ____ | ____

Schede dei Personaggi

Un posto per tutto

A prescindere da quanto sia insolito o potente il tuo personaggio di Dungeons & Dragons®, questa raccolta di schede del personaggio ti permette di annotare qualsiasi cosa che lo renda unico e interessante.

Sono incluse:

- Undici schede del personaggio a doppio lato, una per ciascuna classe del personaggio del *Manuale del Giocatore* di D&D®.
- Una scheda a doppio lato per i personaggi multiclasse.
- Una scheda per le creature speciali come il famiglio di maghi e stregoni, la cavalcatura del paladino o il compagno animale del druido.
- Una scheda riassuntiva per gli incantesimi e gli oggetti magici.
- Istruzioni per la compilazione passo per passo e una scheda esemplificativa.

ISBN 88-8288-029-X
9 788882 880293
Prezzo: € 9,95