

DUNGEONS & DRAGONS

NOME _____ LIVELLO _____ RAZZA _____ SESSO _____ ALLINEAMENTO _____

CLASSE _____ CAMMINO LEGGENDARIO _____ DESTINO PICO _____

	VALORE	MOD
FOR FORZA		
COS COSTITUZIONE		
DES DESTREZZA		
INT INTELLIGENZA		
SAG SAGGEZZA		
CAR CARISMA		

CA	
TEMP	
RIF	
VOL	

10 +		MOD CAR	BONUS ARMATURA	MOD VARI	MOD VARI	BONUS SCUDO
10 +		1/2 Liv	MOD CAR	BONUS CLASSE	MOD VARI	
10 +						BONUS SCUDO
10 +						

RESISTENZE	
BONUS TIRI SALVEZZA	
DIFESE, STATUS & ANNOTAZIONI	

PF

1/2 PF

SANGUINANTE

PF TEMPORANEI

PF ATTUALI

T.S. MORTE

☐ ☐ ☐

IMPULSI CURATIVI = 1/4 PF + MOD VARI + MOD VARI

IMPULSI/GIORNO = MOD CLASSE + MOD COS + BONUS

☐ RECUPERARE ENERGIE

IMPULSI USATI



COMBATTIMENTO

INIZIATIVA = 1/2 LEVEL + MOD DES + MOD VARI

VELOCITA' = BASE - PENALTA' ARMATURA + MOD VARI + MOD VARI

ATTACCO BASILARE / POTERE	☐ VOLONTA' ☐ INCONTRO ☐ GIORNO	ATTACCO	DIFESA	DANNI
ATTACCO BASILARE				
ATTACCO BASILARE / POTERE	☐ VOLONTA' ☐ INCONTRO ☐ GIORNO	ATTACCO	DIFESA	DANNI
ATTACCO BASILARE				
ATTACCO BASILARE / POTERE	☐ VOLONTA' ☐ INCONTRO ☐ GIORNO	ATTACCO	DIFESA	DANNI
ATTACCO BASILARE				
ATTACCO BASILARE / POTERE	☐ VOLONTA' ☐ INCONTRO ☐ GIORNO	ATTACCO	DIFESA	DANNI
ATTACCO BASILARE				
ATTACCO BASILARE / POTERE	☐ VOLONTA' ☐ INCONTRO ☐ GIORNO	ATTACCO	DIFESA	DANNI
ATTACCO BASILARE				

PUNTI AZIONE

EFFETTI ADDIZIONALI DEL PA

PIETRE MILIARI ☐ ☐ ☐ ☐

ANNOTAZIONI DI COMBATTIMENTO



ABILITA'

VISTA

PASSIVA INTUIZIONE

PASSIVA PERCEZIONE

ARMI & STRUMENTI

ARMA / STRUMENTO	GITTATA PORTATA	MOD ATTACCO	1/2 LIVELLO	COMP	POT	MOD VARI	MOD VARI	DANNO	TALENTO	POT	MOD VARI	PROPRIETA' / NOTE
ARMA / STRUMENTO	GITTATA PORTATA	MOD ATTACCO	1/2 LIVELLO	COMP	POT	MOD VARI	MOD VARI	DANNO	TALENTO	POT	MOD VARI	PROPRIETA' / NOTE
ARMA / STRUMENTO	GITTATA PORTATA	MOD ATTACCO	1/2 LIVELLO	COMP	POT	MOD VARI	MOD VARI	DANNO	TALENTO	POT	MOD VARI	PROPRIETA' / NOTE

	SKILL MOD	1/2 Liv	MOD CAR	ADDEST.	MOD RAZZA	MOD VARI	PENALTA' ARMATURA
ACROBAZIA (DES)							
ARCANO (INT)							
ATLETICA (FOR)							
BASSIFONDI (CAR)							
DIPLOMAZIA (CAR)							
DUNGEON (SAG)							
FURTIVITA' (DES)							
GUARIRE (SAG)							
INTIMIDIRE (CAR)							
INTUIZIONE (SAG)							
MANOLESTA (DES)							
NATURA (SAG)							
PERCEZIONE (SAG)							
RAGGIRARE (CAR)							
RELIGIONE (INT)							
STORIA (INT)							
TENACIA (SAG)							

