

# SCHEDA DEL PERSONAGGIO



D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della Wizards of the Coast Inc. Non si intende infrangere alcun diritto.

Nome Giocatore

Nome del Personaggio	Classe	Livello	Allineamento
Razza	Punti Esperienza	PE Liv. Successivo	
Cammino Leggendaro	Destino Epico		

## INIZIATIVA

	Des	½ Liv.	Talento	Altro	Altro
<b>INIZIATIVA</b>					
Modificatori Condizionali					

## CARATTERISTICHE

	Base	Razza	Livello	Altro	Modific.	Mod. +½ Liv.
<b>FOR</b> FORZA						
<b>COS</b> COSTITUZIONE						
<b>DES</b> DESTREZZA						
<b>INT</b> INTELLIGENZA						
<b>SAG</b> SAGGEZZA						
<b>CAR</b> CARISMA						

## ABILITA'

Bonus		Caratt.	½ Liv.	Addestr.	Armat.	Altro
	Acrobazia	DES				
	Arcano	INT			n/a	
	Atletica	FOR				
	Bassifondi	CAR			n/a	
	Diplomazia	CAR			n/a	
	Dungeon	SAG			n/a	
	Furtività	DES				
	Guarire	SAG			n/a	
	Intimidire	CAR			n/a	
	Intuizione	SAG			n/a	
	Manolesta	DES				
	Natura	SAG			n/a	
	Percezione	SAG			n/a	
	Raggiare	CAR			n/a	
	Religione	INT			n/a	
	Storia	INT			n/a	
	Tenacia	COS				

## DIFESA

	Base	½ Liv.	Armatura	Caratt.	Classe	Talento	Potenz.	Oggett.	Altro	Altro
<b>CA</b> CLASSE ARMATURA										
	10+									
Modif. Condizionali										
<b>TEMP</b> TEMPRA										
	10+									
Modif. Condizionali										
<b>RIF</b> RIFLESSI										
	10+									
Modif. Condizionali										
<b>VOL</b> VOLONTA										
	10+									
Modif. Condizionali										

## PUNTI FERITA E IMPULSI CURATIVI

<b>PF MASSIMI</b>		<b>SANGUINANTE</b> (½ PF MAX)		PF Temporanei
				FERITE
	Al giorno	Classe	Mod.Cos	Altro
<b>IMPULSI CURATIVI</b>				<b>IMPULSI USATI</b>
	¼ PF	Altro	Altro	
<b>VALORE IMPULSO</b>				
Resistenze				
Condizioni ed effetti attuali				
<b>RECUPERARE ENERGIE</b> (1 VOLTA A INCONTRO)				Usato <input type="checkbox"/>
<b>TIRO SALVEZZA CONTRO MORTE</b>				Fallimenti <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Modificatori ai TS				

## MOVIMENTO

	Base	Armat.	Oggett.	Altro
<b>MOV</b> MOVIMENTO				
Mov. Speciale				

## PUNTI AZIONE

	Pietre	Miliari
<b>PUNTI</b>		
Effetti Aggiuntivi		

## SENSI

	Base	Bonus	Abilità		Base	Bonus	Abilità	<b>VISIONE</b>
<b>INTUIZIONE PASSIVA</b>								
	10+							
Sensi Speciali								

## ATTACCHI

Arma/Implemento	Difesa	Bonus Attacco	½ Livello	Caratt.	Classe	Compet.	Talento	Potenz.	Altro	Danno	Bonus al Danno	Caratt.	Talento	Potenz.	Altro	Gittata
		Vs.									+					
		Vs.									+					
		Vs.									+					
		Vs.									+					





