

DUNGEONS DRAGONS®

Accessorio

SCHEDA DEI PERSONAGGI



Julia Martin e Sean Glenn

NOME DEL PERSONAGGIO

Barbaro
CLASSE

RAZZA

GIOCATORE

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

LIVELLO TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI

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

PF PUNTI FERITA

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

DANNI DEBILITANTI

RIDUZIONE DEI DANNI

TIPO DADO VITA **d12**

VELOCITÀ

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

TIRI SALVEZZA

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

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

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

NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI	GRADO MASSIMO
						/

- 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 (ARCANI)** 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 = + + +
- RACCOLGIERE INFORMAZIONI** CAR = + + +
- RAGGIRARE** CAR = + + +
- SALTARE** FOR* = + + +
- SAPIENZA MAGICA** INT = + + +
- SCALARE** FOR* = + + +
- SCASSINARE SERRATURE** DES = + + +
- SCRUTARE** INT = + + +
- [non può acquisire gradi]*
- SVUOTARE TASCHE** DES* = + + +
- UTILIZZARE CORDE** DES = + + +
- VALUTARE** INT = + + +
- = + + +
- = + + +

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

Bardo
CLASSE

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

LIVELLO TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI

Table for character statistics: FOR (FORZA), DES (DESTREZZA), COS (COSTITUZIONE), INT (INTELLIGENZA), SAG (SAGGEZZA), CAR (CARISMA). Includes columns for PUNTEGGIO CARATTERISTICA, MODIFICATORE CARATTERISTICA, PUNTEGGIO TEMPORANEO, and MODIFICATORE TEMPORANEO.

PF (PUNTI FERITA), CA (CLASSE ARMATURA), INIZIATIVA (MODIFICATORE), ATTACCO BASE (BONUS). Includes formulas for calculating these values.

VELOCITÀ: Includes fields for RIDUZIONE DEI DANNI, TIPO DADO VITA (d6), and VELOCITÀ. Also includes PROBABILITÀ DI MANCARE, FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI, PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA, and RESISTENZA AGLI INCANTESIMI.

TIRI SALVEZZA: RIFLESSI (DESTREZZA), TEMPRA (COSTITUZIONE), VOLONTÀ (SAGGEZZA). Includes columns for TOTALE, SALVEZZA BASE, MOD. CARATTERISTICA, MOD. MAGIA, MOD. VARI, and MOD. TEMP.

MISCHIA (BONUS DI ATTACCO) and DISTANZA (BONUS DI ATTACCO). Includes columns for TOTALE, BONUS DI ATTACCO BASE, MOD. FOR, MOD. TAGLIA, MOD. VARI, and MOD. TEMP.

ARMA table with columns: ARMA, BONUS TOTALE DI ATTACCO, DANNO, CRITICO, GITTATA, PESO, TIPO, TAGLIA, PROPRIETÀ SPECIALI.

ARMA table with columns: ARMA, BONUS TOTALE DI ATTACCO, DANNO, CRITICO, GITTATA, PESO, TIPO, TAGLIA, PROPRIETÀ SPECIALI.

ARMA table with columns: ARMA, BONUS TOTALE DI ATTACCO, DANNO, CRITICO, GITTATA, PESO, TIPO, TAGLIA, PROPRIETÀ SPECIALI.

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO table with columns: TIPO, BONUS ARMATURA, BONUS DES MAX, PENALITÀ ALLE PROVE, FALLIMENTO INC., VELOCITÀ, PESO, PROPRIETÀ SPECIALI.

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO table with columns: BONUS ARMATURA, PESO, PENALITÀ ALLE PROVE, FALLIMENTO INC., PROPRIETÀ SPECIALI.

MUNIZIONI table with columns for tracking ammunition counts.

ABILITÀ table header with columns: NOME ABILITÀ, CARATTERISTICA CHIAVE, MOD. ABILITÀ, MOD. CARATTERISTICA, GRADI, MOD. VARI.

- List of abilities including: ACROBAZIA, ADDESTRARE ANIMALI, ALCHIMIA, ARTIGIANATO, ARTISTA DELLA FUGA, ASCOLTARE, CAMUFFARE, CAVALCARE, CERCARE, COMUNICAZIONE SEGRETA, CONCENTRAZIONE, CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE, CONOSCENZE (ARCANI), CONOSCENZE (ARCHITETTURA & INGEGNERIA), CONOSCENZE (DEI PIANI), CONOSCENZE (GEOGRAFIA), CONOSCENZE (LOCALE), CONOSCENZE (NATURA), CONOSCENZE (NOBILTÀ E REGALITÀ), CONOSCENZE (RELIGIONI), CONOSCENZE (STORIA), DECIFRARE SCRITTURE, DIPLOMAZIA, DISATTIVARE CONGEGNI, EQUILIBRIO, FALSIFICARE, GUARIRE, INTIMIDIRE, INTRATTENERE, MUOVERSI SILENZIOSAMENTE, NASCONDERSI, NUOTARE, ORIENTAMENTO, OSSERVARE, PERCEPIRE INGANNI, PROFESSIONE, RACCOLGERE INFORMAZIONI, RAGGIUNGERE, SALTARE, SAPIENZA MAGICA, SCALARE, SCASSINARE SERRATURE, SCRUTARE, SVUOTARE TASCHE, UTILIZZARE CORDE, UTILIZZARE OGGETTI MAGICI, VALUTARE.

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.

NOME DEL PERSONAGGIO _____

GIOCATORE _____

Chierico
CLASSE

RAZZA _____

ALLINEAMENTO _____

DIVINITÀ _____



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

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

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			
PF PUNTI FERITA					
CA CLASSE ARMATURA	TOTALE	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD. DES	MOD. TAGLIA
	= 10 +				
INIZIATIVA MODIFICATORE	TOTALE	MOD. DES	MOD. VARI		
	=				
ATTACCO BASE BONUS					

RIDUZIONE DEI DANNI	TIPO DADO	VELOCITÀ
	d8	
PROBABILITÀ DI MANCARE	PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

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

MISCHIA BONUS DI ATTACCO	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD. FOR	MOD. TAGLIA	MOD. VARI	MOD. TEMP.
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						
<table border="0"> <tr> <td>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</td> </tr> <tr> <td>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</td> </tr> <tr> <td>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</td> </tr> </table>	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □					
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □					
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □					

NOME ABILITÀ	CARATTE- RISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTE- RISTICA	GRADI	MOD. VARI	GRADO MASSIMO
						/
<input checked="" type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> ALCHEMIA	INT					
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ■ (_____)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> ASCOLTARE ■	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> CAMUFFARE ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> CAVALCARE ■ (_____)	DES					
<input checked="" type="checkbox"/> CERCARE ■	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA	SAG					
<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE ■	COS					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE ■	SAG					
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCAE)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCHITETTURA & INGEGNERIA)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (DEI PIANI)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (GEOGRAFIA)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (LOCALE)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (NATURA)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (NOBILTÀ E REGALITÀ)	INT					
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (RELIGIONI)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (STORIA)	INT					
<input type="checkbox"/> DIPLOMAZIA ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> FALSIFICARE ■	INT					
<input type="checkbox"/> GUARIRE ■	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> INTIMIDIRE ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> INTRATTENERE ■ (_____) (_____) (_____)	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> NASCONDERSI ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> NUOTARE ■	FOR**					
<input checked="" type="checkbox"/> ORIENTAMENTO	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> OSSERVARE ■	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPIRE INGANNI ■	SAG					
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE (_____)	SAG					
<input type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> RAGGIUNGERE ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> SALTARE ■	FOR*					
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> SCALARE ■	FOR*					
<input checked="" type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES					
<input type="checkbox"/> SCRUTARE ■	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE ■	DES					
<input checked="" type="checkbox"/> VALUTARE ■	INT					
<input type="checkbox"/> _____						
<input type="checkbox"/> _____						
<input type="checkbox"/> _____						

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.



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO _____ GIOCATORE _____

Druido _____ RAZZA _____ ALLINEAMENTO _____ DIVINITÀ _____

CLASSE _____

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

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 _____

PF PUNTI FERITA _____

CA CLASSE ARMATURA _____ = 10 + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

TOTALE _____

INIZIATIVA MODIFICATORE _____ = _____ + _____

TOTALE _____

ATTACCO BASE BONUS _____

RIDUZIONE DEI DANNI _____ TIPO DADO VITA **d8** _____

VELOCITÀ _____

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

TIRI SALVEZZA

RIFLESSI (DESTREZZA) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

TEMPRA (COSTITUZIONE) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

VOLONTÀ (SAGGEZZA) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

MODIFICATORI DI CONDIZIONE _____

MISCHIA BONUS DI ATTACCO **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

DISTANZA BONUS DI ATTACCO **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

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

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADO MASSIMO	
				GRADI	MOD. VARI
<input checked="" type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*			_____	_____
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR			_____	_____
<input type="checkbox"/> ALCHIMIA	INT			_____	_____
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ■ (_____)	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ■	DES*			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> ASCOLTARE ■	SAG			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CAMUFFARE ■	CAR			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CAVALCARE ■ (_____)	DES			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CERCARE ■	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA	SAG			_____	_____
<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE ■	COS			_____	_____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE ■	SAG			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCANI)	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCHITETTURA & INGEGNERIA)	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (DEI PIANI)	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (GEOGRAFIA)	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (LOCALE)	INT			_____	_____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (NATURA)	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (NOBILTÀ E REGALITÀ)	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (RELIGIONI)	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (STORIA)	INT			_____	_____
<input type="checkbox"/> DIPLOMAZIA ■	CAR			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*			_____	_____
<input type="checkbox"/> EMPATIA ANIMALE	CAR			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> FALSIFICARE ■	INT			_____	_____
<input type="checkbox"/> GUARIRE ■	SAG			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> INTIMIDIRE ■	CAR			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> INTRATTENERE ■ (_____)				_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ■	DES*			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> NASCONDERSI ■	DES*			_____	_____
<input type="checkbox"/> NUOTARE ■	FOR**			_____	_____
<input type="checkbox"/> ORIENTAMENTO	SAG			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> OSSERVARE ■	SAG			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPIRE INGANNI ■	SAG			_____	_____
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE (_____)	SAG			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI ■	CAR			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> RAGGIARE ■	CAR			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> SALTARE ■	FOR*			_____	_____
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> SCALARE ■	FOR*			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES			_____	_____
<input type="checkbox"/> SCRUTARE ■	INT			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE	DES*			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE ■	DES			_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> VALUTARE ■	INT			_____	_____
<input type="checkbox"/>				_____	_____
<input type="checkbox"/>				_____	_____

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.

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

Guerriero
CLASSE

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

LIVELLO TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI

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

PF PUNTI FERITA

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

d10

PROBABILITÀ DI MANCARE

PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

TIRI SALVEZZA

RIFLESSI (DESTREZZA)

TEMPRA (COSTITUZIONE)

VOLONTÀ (SAGGEZZA)

TOTALE SALVEZZA BASE + MOD. CARATTERISTICA + MOD. MACIA + MOD. VARI + MOD. TEMP.

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

MISCHIA BONUS DI ATTACCO

DISTANZA BONUS DI ATTACCO

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

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

NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADO MASSIMO	
				GRADI	MOD. VARI
<input checked="" type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*				
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> ALCHIMIA	INT				
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ()	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> ASCOLTARE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> CAMUFFARE ■	CAR				
<input type="checkbox"/> CAVALCARE ()	DES				
<input checked="" type="checkbox"/> CERCARE ■	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE ■	COS				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCANI)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCHITETTURA & INGEGNERIA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (DEI PIANI)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (GEOGRAFIA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (LOCALE)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (NATURA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (NOBILTÀ E REGALITÀ)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (RELIGIONI)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (STORIA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMAZIA ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> FALSIFICARE ■	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> GUARIRE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> INTIMIDIRE ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> INTRATTENERE ()					
()	CAR				
()	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> NASCONDERSI ■	DES*				
<input type="checkbox"/> NUOTARE ■	FOR**				
<input checked="" type="checkbox"/> ORIENTAMENTO	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> OSSERVARE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPIRE INGANNI ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSIONE ()	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> RAGGIRARE ■	CAR				
<input type="checkbox"/> SALTARE ■	FOR*				
<input checked="" type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT				
<input type="checkbox"/> SCALARE ■	FOR*				
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES				
<input type="checkbox"/> SCRUTARE ■					
[non può acquisire gradi]	INT			0	
<input checked="" type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE ■	DES				
<input checked="" type="checkbox"/> VALUTARE ■	INT				
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE



Ladro
CLASSE

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

SCHEDE DEL PERSONAGGIO

LIVELLO TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI

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				d6	
CA CLASSE ARMATURA	= 10 +	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD. DES	MOD. TAGLIA
TOTALE		ARMATURA NATURALE	MOD. VARI	PROBABILITÀ DI MANCARE ALLA PROVA	PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA
INIZIATIVA MODIFICATORE	TOTALE	MOD. DES	MOD. VARI	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	
ATTACCO BASE BONUS					

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

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

<table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																	<table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																	<table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																

CLASSE INCROCIATA	ABILITÀ	GRADO MASSIMO
	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 (ARCANES) 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 = + + +
- RAGGIARE 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 = + + +



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO _____ GIOCATORE _____

RAZZA _____ ALLINEAMENTO _____ DIVINITÀ _____

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

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 _____

PF PUNTI FERITA _____

CA CLASSE ARMATURA _____ = 10+ _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

TOTALE _____

INIZIATIVA MODIFICATORE _____

TOTALE _____

ATTACCO BASE BONUS _____

VELOCITÀ

RIDUZIONE DEI DANNI _____ TIPO DADO VITA **d4** _____

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

TIRI SALVEZZA

RIFLESSI (DESTREZZA) _____

TEMPRA (COSTITUZIONE) _____

VOLONTÀ (SAGGEZZA) _____

TOTALE SALVEZZA BASE _____ MOD. CARATTERISTICA _____ MOD. MAGIA _____ MOD. VARI _____ MOD. TEMP. _____

MODIFICATORI DI CONDIZIONE _____

MISCHIA BONUS DI ATTACCO _____

DISTANZA BONUS DI ATTACCO _____

TOTALE BONUS DI ATTACCO BASE _____ MOD. FOR. _____ MOD. TAGLIA _____ MOD. VARI _____ MOD. TEMP. _____

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

NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADO MASSIMO	
				GRADI	MOD. VARI
<input checked="" type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR				
<input type="checkbox"/> ALCHEMIA	INT				
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO (_____)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> ASCOLTARE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> CAMUFFARE ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> CAVALCARE (_____)	DES				
<input checked="" type="checkbox"/> CERCARE ■	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA	SAG				
<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE ■	COS				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE ■	SAG				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCANI)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCHITETTURA & INGEGNERIA)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (DEI PIANI)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (GEOGRAFIA)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (LOCALE)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (NATURA)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (NOBILTÀ E REGALITÀ)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (RELIGIONI)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (STORIA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMAZIA ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> FALSIFICARE ■	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> GUARIRE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> INTIMIDIRE ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> INTRATTENERE (_____)					
(_____)					
(_____)					
<input checked="" type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> NASCONDERSI ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> NUOTARE ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> ORIENTAMENTO	FOR**				
<input checked="" type="checkbox"/> OSSERVARE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPIRE INGANNI ■	SAG				
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE (_____)	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> RAGGIRARE ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> SALTARE ■	FOR*				
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> SCALARE ■	FOR*				
<input checked="" type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES				
<input type="checkbox"/> SCRUTARE ■	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE ■	DES				
<input checked="" type="checkbox"/> VALUTARE ■	INT				
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					

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.

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE



Monaco
CLASSE

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

LIVELLO TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI

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	= 10 +	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD. DES	MOD. SAG	MOD. TAGLIA	ARMATURA NATURALE	MOD. VARI
TOTALE								
INIZIATIVA MODIFICATORE		MOD. DES	MOD. VARI					
TOTALE								
ATTACCO BASE BONUS								

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

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

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		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

NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADO MASSIMO	
				GRADI	MOD. VARI
<input checked="" type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> ALCHIMIA	INT				
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ■ ()	INT				
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ■	DES*				
<input type="checkbox"/> ASCOLTARE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> CAMUFFARE ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> CAVALCARE ■ ()	DES				
<input checked="" type="checkbox"/> CERCARE ■	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA	SAG				
<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE ■	COS				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE ■	SAG				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCANE)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCHITETTURA & INGEGNERIA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (DEI PIANI)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (GEOGRAFIA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (LOCALE)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (NATURA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (NOBILTÀ E REGALITÀ)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (RELIGIONI)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (STORIA)	INT				
<input type="checkbox"/> DIPLOMAZIA ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT				
<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> FALSIFICARE ■	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> GUARIRE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> INTIMIDIRE ■	CAR				
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ■ ()					
<input type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ■	DES*				
<input type="checkbox"/> NASCONDERSI ■	DES*				
<input type="checkbox"/> NUOTARE ■	FOR**				
<input checked="" type="checkbox"/> ORIENTAMENTO	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> OSSERVARE ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPIRE INGANNI ■	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSIONE ()	SAG				
<input checked="" type="checkbox"/> RACCOLGIERE INFORMAZIONI ■	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> RAGGIARE ■	CAR				
<input type="checkbox"/> SALTARE ■	FOR*				
<input checked="" type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT				
<input type="checkbox"/> SCALARE ■	FOR*				
<input checked="" type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES				
<input type="checkbox"/> SCRUTARE ■					
[non può acquisire gradi]	INT			0	
<input checked="" type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE ■	DES				
<input checked="" type="checkbox"/> VALUTARE ■	INT				
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

Paladino
CLASSE

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

LIVELLO TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI

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
PF PUNTI FERITA		
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
	d10	
PROBABILITÀ DI MANCARE ALLA PROVA	PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD. CARATTERISTICA	MOD. MAGIA	MOD. VARI	MOD. TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
RIFLESSI (DESTREZZA)							GRAZIA DIVINA: APPLICARE IL BONUS DI CARISMA (SE C'È) A TUTTI I TIRI SALVEZZA
TEMPRA (COSTITUZIONE)							
VOLONTÀ (SAGGEZZA)							

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

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

--	--	--	--	--	--	--	--

NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI MASSIMO	GRADI	MOD. VARI
<input checked="" type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*					
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> ALCHIMIA	INT					
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ■ ()	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> ASCOLTARE ■	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> CAMUFFARE ■	CAR					
<input type="checkbox"/> CAVALCARE ■ ()	DES					
<input checked="" type="checkbox"/> CERCARE ■	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA	SAG					
<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE ■	COS					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE ■	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCANES)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCHITETTURA & INGEGNERIA)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (DEI PIANI)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (GEOGRAFIA)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (LOCALE)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (NATURA)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (NOBILTÀ E REGALITÀ)	INT					
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (RELIGIONI)	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE (STORIA)	INT					
<input type="checkbox"/> DIPLOMAZIA ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> FALSIFICARE ■	INT					
<input type="checkbox"/> GUARIRE ■	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> INTIMIDIRE ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> INTRATTENERE ■ ()						
()						
()	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ■	DES*					
<input type="checkbox"/> NASCONDERSI ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> NUOTARE ■	FOR**					
<input checked="" type="checkbox"/> ORIENTAMENTO	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> OSSERVARE ■	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPIRE INGANNI ■	SAG					
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE ()	SAG					
<input checked="" type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> RAGGIARE ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/> SALTARE ■	FOR*					
<input checked="" type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT					
<input checked="" type="checkbox"/> SCALARE ■	FOR*					
<input checked="" type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES					
<input type="checkbox"/> SCRUTARE ■						
[non può acquisire gradi]	INT			0		
<input checked="" type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE ■	DES					
<input checked="" type="checkbox"/> VALUTARE ■	INT					
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

Ranger
CLASSE

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

LIVELLO TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI

Table with columns for characteristic name, score, modifier, and temporary modifier for Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, and Charisma.

Calculation boxes for PF (Hit Points), CA (Armor Class), INIZIATIVA (Initiative), and ATTACCO BASE (Base Attack Bonus).

Velocity section including dice type (d10), probability of missing, armor penalty, and resistance to magic.

Table for TIRI SALVEZZA (Saving Throws) including Riflessi, Tempa, and Volontà.

Table for MISCHIA (Melee) and DISTANZA (Ranged) attack bonuses.

Table for ARMA (Weapon) with columns for bonus, damage, critical, and special properties.

Table for ARMA (Weapon) with columns for bonus, damage, critical, and special properties.

Table for ARMA (Weapon) with columns for bonus, damage, critical, and special properties.

Table for ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO (Armor/Protective Object).

Table for SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO (Shield/Protective Object).

MUNIZIONI (Ammunition) section with grid for arrows and bolts.

Large table for ABILITÀ (Skills) with columns for skill name, key characteristic, modifier, and degrees.

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

Stregone
CLASSE

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

LIVELLO TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI

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			
PF PUNTI FERITA					
CA CLASSE ARMATURA	= 10 +	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD. DES	MOD. TAGLIA
TOTALE					
INIZIATIVA MODIFICATORE	TOTALE	MOD. DES	MOD. VARI		
ATTACCO BASE BONUS					

RIDUZIONE DEI DANNI	TIPO DADO VITA	VELOCITÀ			
	d4	PROBABILITÀ DI MANCARE	FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI	PENALITÀ ALLA PROVA	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

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

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

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

NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADO MASSIMO	
				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 (ARCANI) 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 INCANNI SAG = + + +
- PROFESSIONE () SAG = + + +
- RACCOLGERE INFORMAZIONI CAR = + + +
- RAGGIRARE CAR = + + +
- SALTARE FOR* = + + +
- SAPIENZA MAGICA INT = + + +
- SCALARE FOR* = + + +
- SCASSINARE SERRATURE DES = + + +
- SCRUTARE INT = + + +
- SVUOTARE TASCHE DES* = + + +
- UTILIZZARE CORDE DES = + + +
- 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.

NOME DEL PERSONAGGIO _____

GIOCATORE _____



SCHEDE DEL PERSONAGGIO

CLASSE _____

RAZZA _____

ALLINEAMENTO _____

DIVINITÀ _____

LIVELLO _____

TAGLIA _____

ETÀ _____

SESSO _____

ALTEZZA _____

PESO _____

OCCHI _____

CAPELLI _____

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					
PF PUNTI FERITA						
CA CLASSE ARMATURA		= 10+				
TOTALE		BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD. DES	MOD. TAGLIA	ARMATURA NATURALE
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.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
RIFLESSI (DESTREZZA)							
TEMPRA (COSTITUZIONE)							
VOLONTÀ (SAGGEZZA)							

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

NOME ABILITÀ	CARATTERISTICA CHIAVE	MOD. ABILITÀ	MOD. CARATTERISTICA	GRADI	MOD. VARI	GRADO MASSIMO
						/
<input type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> ALCHIMIA	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ■ (_____)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ■	DES*					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> ASCOLTARE ■	SAG					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CAMUFFARE ■	CAR					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CAVALCARE ■ (_____)	DES					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CERCARE ■	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA	SAG					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE ■	COS					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE ■	SAG					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCANI)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (ARCHITETTURA & INGEGNERIA)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (DEI PIANI)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (GEOGRAFIA)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (LOCALE)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (NATURA)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (NOBILTÀ E REGALITÀ)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (RELIGIONI)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (STORIA)	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> DIPLOMAZIA ■	CAR					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> EMPATIA ANIMALE	CAR					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> FALSIFICARE ■	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> GUARIRE ■	SAG					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> INTIMIDIRE ■	CAR					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ■ (_____)						_____ = _____ + _____ + _____
(_____)						_____ = _____ + _____ + _____
(_____)	CAR					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> LEGGERE LABBRA	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ■	DES*					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> NASCONDERSI ■	DES*					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> NUOTARE ■	FOR**					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> ORIENTAMENTO	SAG					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> OSSERVARE ■	SAG					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> PERCEPIRE INGANNI ■	SAG					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE (_____)	SAG					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI ■	CAR					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> RAGGIARE ■	CAR					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> SALTARE ■	FOR*					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> SCALARE ■	FOR*					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> SCRUTARE ■	INT					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE	DES*					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE ■	DES					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR					_____ = _____ + _____ + _____
<input type="checkbox"/> 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.

INCANTESIMI DA BARDO

SCHEDA DEGLI INCANTESIMI

SALVEZZA INCANTESIMI

 MOD. INT

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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 incontinentibile 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

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	7°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	8°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	9°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

INCANTESIMI DA DRUIDO

SALVEZZA INCANTESIMI

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	7°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	8°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	9°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MOD. SAG

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 sciamè
- 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

SCHEDA DEGLI INCANTESIMI

- Evoca alleato naturale VI
- Guscio anti-vita
- Legno di ferro
- Muro di pietra
- Pietre parlanti
- Querciviva
- 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

SALVEZZA INCANTESIMI

 MOD.

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	7°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	8°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	9°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Numero di incantesimi conosciuti dallo Stregone

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

- 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

- Chiarovisione/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 involato
- Tocco del vampiro

Trasmutazione

- 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

INCANTESIMI DA MAGO E STREGONE

SCHEDA DEGLI INCANTESIMI

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
- Sciami 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

INCANTESIMI DA PALADINO

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

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

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

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

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
<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD. SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

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

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

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

4° LIVELLO

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

NOME DEL PERSONAGGIO _____ GIOCATORE _____

Creatura compagno _____
CLASSE _____ RAZZA _____ ALLINEAMENTO _____ DIVINITÀ _____



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

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

Table with columns for Nome Caratteristica (FOR, DES, COS, INT, SAG, CAR) and rows for Punteggio Caratteristica, Modificatore Caratteristica, Punteggio Temporaneo, Modificatore Temporaneo.

TOTALE FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI
PF PUNTI FERITA
CA CLASSE ARMATURA = 10 + ...
INIZIATIVA MODIFICATORE
ATTACCO BASE BONUS

VELOCITÀ
RIDUZIONE DEI DANNI TIPO DADO VITA
PROBABILITÀ DI MANCARE INCANTESIMI ARCANI
FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI
PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA
RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

TIRI SALVEZZA
RIFLESSI (DESTREZZA)
TEMPRA (COSTITUZIONE)
VOLONTÀ (SAGGEZZA)
SALVEZZA BASE MOD. CARATTERISTICA MOD. MAGIA MOD. VARI MOD. TEMP. MODIFICATORI DI CONDIZIONE

ABILITÀ
GRADO MASSIMO /
NOME ABILITÀ CARATTERISTICA CHIAVE MOD. ABILITÀ MOD. CARATTERISTICA GRADI MOD. VARI
List of skills like Artista della Fuga, Ascoltare, Cercare, etc.

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

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.

ARMA table with columns: ARMA, BONUS TOTALE DI ATTACCO, DANNO, CRITICO, GITTATA, PESO, TIPO, TAGLIA, PROPRIETÀ SPECIALI

CAMPAGNA _____

ARMA table (second instance)

PUNTI ESPERIENZA _____

ARMA table (third instance)

EQUIPAGGIAMENTO table with columns: OGGETTO, PESO, PESO TOTALE TRASPORTATO

CAPACITÀ SPECIALI/TALENTI table

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO table with columns: TIPO, BONUS ARMATURA, BONUS DES MAX, PENALITÀ ALLE PROVE, FALLIMENTO INC., VELOCITÀ, PESO, PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO table with columns: BONUS ARMATURA, PESO, PENALITÀ ALLE PROVE, FALLIMENTO INC., PROPRIETÀ SPECIALI

MUNIZIONI grid of squares for tracking ammunition

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

SCHEDA 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 famiglia 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

