

## CREA UN PERSONAGGIO

### 1 Concetto

- Fatti un'idea del tuo personaggio. Cerca di capire da dove venga, come il suo passato lo abbia trasformato e perché abbia scelto di diventare un avventuriero. Usa più pagine se necessario.
- Sottolinea come vorresti sviluppare il personaggio in futuro. Questo piano potrebbe cambiare una volta incominciata l'avventura.

### 2 Attributi Base

- Chiedi al GM come creare i tuoi punteggi di base. Ti potrà fornire una lista, o chiederti di tirare un dado, o usare un sistema a punti
- Assegna questi punteggi alle tue 6 Caratteristiche: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma

- Aggiungi bonus e penalità della tua razza:

	For	Des	Cos	Int	Sag	Car
Nano	-	-	+2	-	+2	-2
Elfo	-	+2	-2	+2	-	-
Gnomo	-2	-	+2	-	-	+2
Mezzelfo	+2 a ogni punteggio di Abilità					
Mezzorco	+2 a ogni punteggio di Abilità					
Halfling	-2	+2	-	-	-	+2
Umano	+2 a ogni punteggio di Abilità					

- Calcola i tuoi 6 modificatori abilità

$$\text{Modificatore Caratteristica} = \left( \frac{\text{Punteggio Caratteristica} - 10}{2} \right)$$

Arrotonda sempre per difetto. Se hai numeri dispari nei tuoi punteggi di Abilità ci sarà la possibilità di aggiustarli nei livelli superiori.

### 3 Tratti del personaggio

I tratti sono aspetti del tuo background che possono aggiungere profondità al personaggio. Chiedi al tuo DM se puoi scegliere dei tratti e quanti. Una scelta comune è:

- Un talento di background, connesso all'origine del personaggio
- Un talento di storia, che lo collega alla campagna

Ricordati di interpretare i tratti del tuo personaggio.

### 4 Abilità razziali

Consulta il libro per scoprire:

- La tua Taglia ed il Modificatore di Taglia
- La tua velocità base (in m/r)
- I tuoi Linguaggi iniziali
- Le tue competenze nelle Armi e nelle Armature
- Ogni altro privilegio razziale

### 5 Take your first level

Vedi sotto.

### 6 Acquista l'equipaggiamento iniziale

Usa la ricchezza iniziale della tua classe, o un valore specificato dal GM.

## TAKE A CLASS LEVEL

### 1 Scegli una classe

- Se questo è il primo livello del tuo personaggio, od il primo livello in una nuova classe, rifletti attentamente prima di scegliere un archetipo o altre scelte definitive come lo stile di combattimento, etc...
- Compila i campi del dado vita, gradi abilità per livello e abilità di classe
- In base alla tua razza, generalmente si prende una classe favorita, che fornisce un leggero bonus ad ogni livello. La tua classe preferita non deve essere la prima classe che scegli.

### 2 Avanzamenti punteggi di Abilità

Ai livelli 4, 8, 12 and 16 you get to add 1 to a single ability score. If that score was an odd number, this mean an increase in the ability modifier.

### 3 Bonus Attacco Base e Tiri Salvezza

Consulta il libro per vedere come aumentano il tuo Bonus Attacco Base e Tiri Salvezza a questo livello.

Se multiclasse, ricordati di aggiungere i valori da tutte le tue classi.

### 4 Tira per i punti ferita e assegna i gradi di abilità

- Tira il dado vita (a meno che non sia il tuo primo livello, in qual caso ottieni il massimo possibile) e aggiungi il modificatore di costituzione.
- Otteni un numero di gradi abilità dalla tua classe, ai quali aggiungi il tuo modificatore di intelligenza. Spendi questi gradi per le abilità. Ricorda che ottieni il bonus di classe +3 solo se hai almeno un grado.
- Se il livello è in una classe preferita, scegli un punto vita o grado abilità bonus. Alcune classi offrono altre opzioni, come incantesimi extra.

### 5 Abilità di classe

Prendi nota di ogni altra abilità il personaggio ottiene a questo livello. Ciò potrebbe includere incantesimi extra, talenti o simili, potenziamenti ad altre abilità, etc..

### 6 Talent

Ai livelli dispari, scegli un talento. Assicurati che il personaggio rispetti i prerequisiti necessari.

Nome del Personaggio

Razza (inclusi sottotipi o personalizzazioni)



Paese d'origine, nazionalità, cultura

Punto di partenza

Intended progression



## ATTRIBUTI

1	2	3	4	5	6	7	8
Forza	Destrezza	Costituzione	Intelligenza	Saggezza	Carisma		
+	+	+	+	+	+		
II	II	II	II	II	II		
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR		
						Bonus Razziale	
						Punteggi Attributi	
						Modificatori Attributi	

## TRATTI

1

2

### PRIVILEGI RAZIALI

Taglia Mod. di Taglia  Velocità Base  m  q

☐ Nuotare ☐ Scalare

☐ Volare ☐ Scavare

Languages

Competenza in armi e armature

Abilità razziali

## CLASSE

CLASSE > ARCHETIPO > SCELTE

Gradi Abilità Dado Vita  Livello

☐ È una classe preferita?

Abilità di Classe

## ATTACCO BASE & TIRI SALVEZZA

BONUS ATTACCO BASE  TIRI SALVEZZA

Tempra  Riflessi  Volontà

## PUNTI FERITA & GRADI ABILITA'

PUNTI FERITA  Dado Vita  +  COS + 1? =  pf  Totale punti ferita  pf

ABILITÀ  Classe Abilità  +  INT + 1? =  grd  Totale punti abilità  grd

BONUS CLASSE PREFERITA  Un punto ferita  Un punto abilità

## ABILITA' DI CLASSE

## TALENTO