CREA UN PERSONAGGIO Nome del Personaggio Concetto Razza (inclusi sottotipi o personalizzazioni) 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. Paese d'origine, nazionalità, cultura Usa più pagine se necesssario. Sottolinea come vorresti sviluppare il personaggio in futuro. Questo piano potrebbe cambiare una volta incominciata l'avventura. Punto di partenza 2 **Attributi Base** Intended progression 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: ATTRIBUTI Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma 3 Aggiungi bonus e penalità della tua razza: Des Cos For Int Sag Car Nano +2 +2 -2 Costituzione Intelligenza Forza Destrezza Saggezza Carisma Flfo +2 -2 +2 +2 Gnomo +2 +2 a ogni punteggio di Abilità Mezzelfo + + + + Mezzorco +2 a ogni punteggio di Abilità Bonus Halfling +2 - --2 +2 Raziale +2 a ogni punteggio di Abilità п п ш п ш ш Punteggi Calcola i tuoi 6 modificatori abilità Attributi Modificatore Caratteristica = (Punteggio aratteristica 10) ÷ 2 Modificatori Arrotonda sempre per difetto. Se hai numeri dispari nei tuoi punteggi di Abilità Attributi ci sarà la possibilità di aggiustarli nei livelli superiori. 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 1 PRIVILEGI RAZIALI Un talento di storia, che lo collega alla campagna Ricordati di interpretare i tratti del tuo personaggio. Taglia Mod. ☐ Nuotare □ Scalare Velocità di Taglia Base q □ Volare ☐ Scavare Abilità razziali Languages Consulta il libro per scoprire 1 La tua Taglia ed il Modificatore di Taglia Competenza in armi e armature 2 La tua velocità base (in m/r) I tuoi Linguaggi iniziali Abilità razziali Le tue competenze nelle Armi e nelle Armature Ogni altro privilegio raziale Take your first level Vedi sotto Acquista l'equipaggiamento iniziale Usa la ricchezza iniziale della tua classe, o un valore specificato dal GM TAKE A CLASS LEVEL CLASSE Gradi Abilità Dado Vita CLASSE > ARCHETIPO SCELTE 1 Scegli una classe d Se questo è il primo livello del tuo personaggio, od il primo livello in una nuova classe, rifletti attentamente prima di scegliere un È una classe preferita? + INT + COS archetipo o altre scelte definitive come lo stile di combattimento, etc. per livello per livello Abilità di Classe 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. ATTACCO BASE & TIRI SALVEZZA Riflessi Volontà Tempra Avanzamenti punteggi di Abilità BONUS TIRI 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. ATTACCO BASE SALVEZZA PUNTI FERITA & GRADI ABILITA' Bonus Attacco Base e Tiri Salvezza **PUNTI** Dado Totale punti Consulta il libro per vedere come aumentano il tuo COS + 1? = pf pf Bonus Attacco Base e Tiri Salvezza a questo livello. FERITA Vita ferita Se multiclasse, ricordati di aggiungere i valori da tutte le tue classi. **ABILITÀ** Classe Totale punti + 1? = grd grd Tira per i punti ferita e assegna i gradi **d**Rabilità Abilità abilità Tira il dado vita (a meno che non sia il tuo primo livello, in qual caso BONIIS Un punto Un punto ottieni il massimo possibile) e aggiungi il modificatore di costituzione. 0 CLASSE PREFERITA ferita Ottieni un numero di gradi abilità dalla tua classe, ai quali aggiungi il tuo modificatore di intelligenza. Spendi questi gradi per le abilità. ABILITA' DI CLASSE Ricorda che ottieni il bonus di classe +3solo 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. 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., **TALENTO** 6 Talenti Ai livelli dispari, scegli un talento Assicurati che il personaggio rispetti i prerequisiti necessari.