DUNGEONS & DRAGONS		<u> </u>				
TOVETONE OF THE COMP	Classe e liv	vello		Background		
	Razza			Allineamento		
Nome Personaggio	Punti Espe	erienza P.E. livello s	uccessivo	Nome Giocatore		
Home F Groothaggio			\sim			
FORZA	BONUS	COMPETENZA	. () 11	IIZIATIVA		
O Tiro Salvezza						
○ ◇ Atletica	CLASSE	ADMATUDA	r			
	CLASSE	ARMATURA	MASSIMO DI	ei punti ferita		
DESTREZZA						
O Tiro Salvezza						
O ♦ Acrobazia		i	P	UNTI FERITA ATTUALI		
○ ♦ Rapidità di mano	ARMATURA, SO	CUDO, PROTEZIONI				
COSTITUZIONE			ı H			
O Tiro Salvezza			PUN	ITI FERITA TEMPORANE	i	
			DADI VITA	A TOTALI		
INTELLIGENZA						
☐ Tiro Salvezza ☐ △ Arcano	VANTAGGI, RESI	STENZE, IMMUNITÀ		DADI VITA USATI		
○ ♦ Indagare			Successi ()	O O Fallimenti	00	
O 🔷 Natura	ISPIRAZIONE] [TIRI VS. MORTE		
○ ♦ Religione						
○ ♦ Storia	Arma	Attacco Da	anno/Tipo	Gittata	Peso	
SAGGEZZA						
O Tiro Salvezza						
Addestrare animale O \(\rightarrow \) Intuizione						
O 🔷 Medicina						
O 🔷 Percepire	1					
○ ♦ Sopravvivenza						
CARISMA						
O Tiro Salvezza	1					
O \ Intimidire O \ Inganno						
O \(\square\) Intrattenere						
O ♦ Persuasione	j					
■ Competenza ◆ Maestria ▼ Penalità per armatura						
SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA	<u> </u>	ARMI E	MUNIZIONI			
	\triangleright			П		
INTELLIGENZA (INDAGARE) PASSIVO	\triangleright					
VISIONE						
MOVIMENTO velocità all'ora al giorno						
velocità all'ora al giorno	D					
movimento speciale	\triangleright					
SENSI E MOVIMENTO		➢ Richiede riposo breve/lungo IMENTO RAPIDO PER TALEN				
SEI 431 E IVIO VIIVIEI VIO						

Armature: ☐ Leggere ☐ Medie ☐ Pesanti	Data creazione personaggio	
□ Scudi Armi: □ Semplici □ Da guerra	Data e luogo di nascita	
	Divinità e Dominio	
	Età	Sesso
	Altezza	Peso
	Taglia	Capelli
	Occhi	Carnagione
	Modi di fare e aspetto	
COMPETENZE		
	Tratti caratteriali	
	Ideali	
LINGUAGGI		
	Legami	
	Difetti	
	Common mai o allagati	
	Compagni e alleati	
	Nemici	
TRATTI RAZZIALI	Background e note	
	DATI PE	RSONAGGIO
	<u></u>	
		1 11
		1 1
	, []	1 []
		1 H
		1 []
		1 11
DDIVILEGI DI GI ACCE		1 A L
PRIVILEGI DI CLASSE	j	1 H
_		1 H
	I	1 H L
		1 H
		1 [1 L
		1 H
		1 N L
		1 H
	h	1 N
TALENTI	NOTE	RITRATTO PERSONAGGIO

Oggetto	I	Z	Т		Manata di platina (ma)
					Monete di platino (mp)
					Monete d'oro (mo)
					Monete di elettro (me)
					Monete d'argento (ma)
					Monete di rame (mr)
					1mp=10mo 1mo=2me 1me=5ma 1ma=10mr Pesi: 100 monete=1Kg.
					CONTANTI
					GEMME E GIOIELLI
					Doug Ouanda Ouanda
					Dove Quanto Quando
					VALORI PRESTATI, DEPOSITATI O RICEVUTI
					VALORI
				ļ	
				ļ	
				ļ	
					CAVALCATURA
Totale Pesi					
Totale pesi sul PG				 	Valori per taglia media. Ogni aumento di taglia pesi x2, ogni diminuzione di taglia pesi ½
- Indossati				ل	INGOMBRO ING. PESANTE CARICO MAX SPINGERE, TIRARE SOLLEVARE
Z - Zaino (max Kg.)					Forza x2,5 Kg. Forza x5 Kg. Forza x7,5 Kg. Forza x15 Kg.
T - Tasca da cintura (n; max	_ Kg.)				
(n	_; max	Kg	.)		Movimento –3mt. Mov. –6mt. Svantaggio su attacco, TS e prove su For, Des, Cos
EQUIPAGGIAMEN	NTO				CARICO FINGOMBRO

CD TIRO SALVEZZA INCANTESIMI SLOT INCANTESIMI SLOT USATI SLOT USATI					
N. INC. PREPARATI O CONOSCIUTI CLASSE DA INCANTATORE	CARATTERISTICA PUNTI USATI				
1° LIVELLO	2° LIVELLO				
S° LIVELLO	G° LIVELLO				
To LIVELLO	B° LIVELLO				

TRUCCHETTI