

CREA UN PERSONAGGIO

1 Concept

- Fatti una idea del tuo personaggio. Cerca di capire da dove viene, come il suo passato lo ha trasformato e perché ha scelto di essere 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:

	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
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:

- One background trait, connected to your character's origin
- One story trait, connecting them into the campaign

Ricordati di interpretare i tratti del tuo personaggio.

4 Racial abilities

Consult the book to find out:

- 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 raziale

5 Take your first level

Vedi sotto.

6 Purchase starting equipment

Use the starting wealth for your class, or a value supplied by your GM.

TAKE A CLASS LEVEL

1 Pick a class

- 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...
- Fill in the class's hit die, skill ranks per level, and class skills
- 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 e 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

Consult the book to see what increase you get to your Base Attack Bonus and Saving Throws at this level.

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

4 Roll hit points and allocate skill ranks

- Roll a hit die (unless this is your first level, in which case you get the maximum you could have rolled) and add your constitution modifier.
- 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.
- If taking a level of a favoured class, pick a bonus hit point or skill rank. Some classes may make available other options, such as an extra spell.

5 Class abilities

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

At odd-numbered levels, you get to pick a feat. Make sure your character qualifies for the feat's preconditions.

Nome del Personaggio

Race (including subtypes or customisations)



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 Raziale	
						Punteggi Attributi	
						Modificatori Attributi	

TRATTI

2

PRIVILEGI RAZIALI

Taglia Mod. di Taglia Velocità Base m q

☐ Nuotare ☐ Scalare

☐ Volare ☐ Scavare

Languages

Competenza in armi e armature

Racial abilities

CLASSE

CLASSE > ARCHETIPO > SCELTE

☐ E' una classe favorita?

Gradi Abilità Dado Vita Livello

+ INT per livello + COS per livello

Abilità di Classe

ATTACCO BASE & TIRI SALVEZZA

BONUS ATTACCO BASE TIRI SALVEZZA

Tempra Riflessi Will

PUNTI FERITA & GRADI ABILITA'

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

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

BONUS CLASSE PREFERITA Un punto ferita Un punto abilità

ABILITA' DI CLASSE

TALENTO