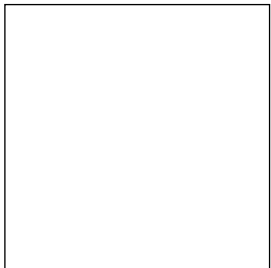


nome del personaggio _____ giocatore _____

dungeon master _____ campagna _____

razza _____ allineamento _____ livello del person. _____ livello equivalente _____ divinità _____

taglia _____ età _____ genere _____ altezza _____ peso _____ occhi _____ capelli _____ carnagione _____



LIVELLI					
CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RIV/O)

ATTACCO BASE
bonus _____

MISCHIA
bonus d'attacco _____

DISTANZA
bonus d'attacco _____

CA classe armatura _____

CONDIZIONI NORMALI	10	BONUS DI ARMATURA	BONUS DI SCUDO	MODIF. DI DESTREZZA	MODIF. DI TAGLIA	ARMATURA NATURALE	BONUS DI DEVIATIONE	MODIF. VARIO
A TOCCO	10			✓	✓		✓	
DI SORPRESA	10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
A TOCCO E DI SORPRESA	10			✓	✓		✓	

Il simbolo ✓ indica che il bonus è da sommare nelle condizioni considerate. Il simbolo ✗ indica che il bonus è da sommare solo se espressamente indicato nelle Abilità Speciali del Personaggio

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR forza					
DES destrezza					
COS costituzione					
INT intelligenza					
SAG saggezza					
CAR carisma					

INIZIATIVA modificatore _____

_____ = _____ + _____

MODIF. DI DESTREZZA MODIF. VARIO

PF punti ferita

totali _____

pf rimanenti _____

danni debilitanti _____

TIRI SALVEZZA

TOTALE

TEMpra (costituzione) _____

RIFLESSI (destrezza) _____

VOLONTÀ (saggezza) _____

BONUS BASE MODIF. DI ABILITÀ MODIF. MAGICO MODIF. VARIO

VELOCITÀ

SENZA ARMATURA EFFETTIVA (CON ARMATURA)

ARMATURA penalità e malus

TIPO ARMATURA BONUS MASSIMO DI DESTREZZA

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA

modificatori condizionali

ARMI E ATTACCHI						
NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG.	TIPO

BONUS DI LOTTA

_____ = _____ + _____ + _____ + _____

BONUS BASE D'ATTACCO MODIF. DI FORZA MODIF. DI TAGLIA SPECIALE MODIF. VARIO

RESISTENZE

RIDUZIONE AL DANNO RESISTENZA INCANTESIMI PERCENTUALE OCCULTAMENTO

CARICO EFFETTIVO _____

CARICO LEGGERO CARICO MEDIO CARICO PESANTE

BONUS MAX DES: NO BONUS MAX DES: +3 BONUS MAX DES: +1

PENAL. ALLA PROVA: NO PENAL. ALLA PROVA: -3 PENAL. ALLA PROVA: -6

MUNIZIONI

NOME DELL'ABILITÀ	CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	MODIFICAT. CARATT.	GRADI	MODIFICAT. VARI
<input type="checkbox"/> Acrobazia ^a					
<input type="checkbox"/> Addestrare animali ^a	Car				
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)	Int				
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)	Int				
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)	Int				
<input type="checkbox"/> Artista della fuga	Des*				
<input type="checkbox"/> Ascoltare	Sag				
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia	Int				
<input type="checkbox"/> Camuffare	Car				
<input type="checkbox"/> Cavalcare	Des				
<input type="checkbox"/> Cercare	Int				
<input type="checkbox"/> Concentrazione	Cos				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (_____) ^a	Int				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (_____) ^a	Int				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (_____) ^a	Int				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (_____) ^a	Int				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (_____) ^a	Int				
<input type="checkbox"/> Decifrare scritture ^a	Int				
<input type="checkbox"/> Diplomazia	Car				
<input type="checkbox"/> Disattivare congegni ^a	Int				
<input type="checkbox"/> Equilibrio	Des*				
<input type="checkbox"/> Falsificare	Int				
<input type="checkbox"/> Guarire	Sag				
<input type="checkbox"/> Intimidire	Car				
<input type="checkbox"/> Intrattenere (_____) ^a	Car				
<input type="checkbox"/> Intrattenere (_____) ^a	Car				
<input type="checkbox"/> Intrattenere (_____) ^a	Car				
<input type="checkbox"/> Lesto di mano ^a	Des*				
<input type="checkbox"/> Muoversi silenziosamente	Des*				
<input type="checkbox"/> Nascondersi	Des*				
<input type="checkbox"/> Nuotare	For*				
<input type="checkbox"/> Osservare	Sag				
<input type="checkbox"/> Percepire inganni	Sag				
<input type="checkbox"/> Professione (_____) ^a	Sag				
<input type="checkbox"/> Professione (_____) ^a	Sag				
<input type="checkbox"/> Raccogliere informazioni	Car				
<input type="checkbox"/> Raggiare	Car				
<input type="checkbox"/> Saltare	For*				
<input type="checkbox"/> Sapienza Magica ^a	Int				
<input type="checkbox"/> Scalare	For*				
<input type="checkbox"/> Scassinare serrature ^a	Des				
<input type="checkbox"/> Sopravvivenza	Sag				
<input type="checkbox"/> Utilizzare corde	Des				
<input type="checkbox"/> Utilizzare oggetti magici ^a	Car				
<input type="checkbox"/> Valutare	Int				
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					



Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il Personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità.
 Le abilità marcate con ^b sono incrociate per il Personaggio (non sono tipiche della sua Classe).
 Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare"

EQUIPAGGIAMENTO		PESO TOTALE []	
OGGETTO (Quantità se diversa da 1)	PESO (kg)	OGGETTO (Quantità se diversa da 1)	PESO (kg)

MONETE, GEMME E GIOIELLI

m. rame	gemme e gioielli (tra parentesi il valore in MO)
m. argento	
m. oro	
m. platino	

1 moneta di platino (MP) = 10 monete d'oro (MO) = 100 monete d'argento (MA) = 1000 monete di rame (MR)

LINGUAGGI

Linguaggi iniziali: Comune, linguaggi Razziali + 1 linguaggio per ogni punto di bonus di Intelligenza

PUNTI ESPERIENZA

--	--

ATTUALI

NECESSARI PER IL LIVELLO SUCCESSIVO

Scheda per Dungeons & Dragons 3.5 © versione 1.3.1; autore: Andrea "Szass Tam" Barbera (ab_borgorevel@yahoo.it)
 associazione culturale Revelsh Blind Beholders: <http://www.revelshblindbeholders.net> - info@revelshblindbeholders.net

TALENTI E ABILITÀ SPECIALI		
DA USARE DERIVA DA...	NOME	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

La casella "da usare" è da crocettare se il giocatore si deve ricordare in ogni momento di usare il Talento o l'Abilità Speciale (Ex: Maestria nel combattimento, Attacco poderoso, Incalzare). In caso contrario il Talento o l'Abilità è già conteggiata in qualche altro spazio della scheda (Ex: Arma focalizzata, Sensi acuti, Robustezza). Nello spazio "deriva da..." bisogna indicare per quale motivo il personaggio possiede l'abilità: T= Talento; C= Abilità speciale di Classe (indicare quale tra parentesi nel nome); R= Abilità Razziale; I= Bonus Inerente; A= Altro

POTERI PSIONICI E INCANTESIMI									
		CLASSE ABIL.					CLASSE ABIL.		
		MODIF. ABIL.			MODIF. ABIL.				
CD	POTERI NOTI	LIVELLO	CD	POTERI NOTI	LIVELLO	CD	POTERI NOTI	LIVELLO	CD
		1			1			1	
		2			2			2	
		3			3			3	
		4			4			4	
		5			5			5	
		6			6			6	
		7			7			7	
		8			8			8	
		9			9			9	

PP punti potere	
attuali	
TOTALI	[] =
DALLA CLASSE PRINCIPALE	[] +
DA EVENTUALI ALTRE CLASSI	[] +
RAZZIALI	[] +
DA TALENTI	[] +
DA ALTRE FONTI	[]

SUPERARE R.P.	
superare resistenza ai poteri	
<input type="checkbox"/>	SUPERARE R.P. PRIMA CLASSE
<input type="checkbox"/>	SUPERARE R.P. SECONDA CLASSE

		ABILITÀ CLASSE		MODIF. ABIL. SUPERARE R.I.		ARCANI DIVINI	
CD SECONDARIE	CD BASE	POOL/GIORNO	LIVELLO	INCANT./GIORNO	INCANT. BASE	INCANT. ABILITÀ	ALTRI INCANT.
			0			0	
			1				
			2				
			3				
			4				
			5				

		ABILITÀ CLASSE		MODIF. ABIL. SUPERARE R.I.		ARCANI DIVINI	
CD SECONDARIE	CD BASE	POOL/GIORNO	LIVELLO	INCANT./GIORNO	INCANT. BASE	INCANT. ABILITÀ	ALTRI INCANT.
			0			0	
			1				
			2				
			3				

[] scuole I: primo tipo di bonus	[] scuole II: secondo tipo di bonus
-----------------------------------	--------------------------------------

Incantesimi lanciabili al giorno (Incant./giorno) = Incantesimi base + Incantesimi bonus dovuti all'Abilità + altri Incantesimi bonus (per esempio di Dominio o di Specializzazione in una scuola).
 Pool giornaliero di incantesimi (Pool/Giorno) = Incantesimi base + Modif. dell'Abilità chiave
 CD base = Modif. Dell'Abilità chiave + livello dell'incantesimo
 CD secondarie = CD base + modificatori condizionali in alcune scuole di Incantesimi