



## ABILITÀ

Quando usate un'abilità, tirate un dado a 20 facce e sommate o sottraete quanto riportato a quella abilità. Se il vostro tiro è sufficientemente alto, superate la prova. Il Dungeon Master sa qual è il valore che dovete ottenere per superare la prova.

**ASCOLTARE**

**d20** \_\_\_\_\_

**QUESTA ABILITÀ SERVE A:** Udire i mostri dall'altra parte di una porta del dungeon.

**CERCARE**

**d20** \_\_\_\_\_

**QUESTA ABILITÀ SERVE A:** Individuare porte segrete e tesori nascosti.

**DIPLOMAZIA**

**d20** \_\_\_\_\_

**QUESTA ABILITÀ SERVE A:** Convincere e persuadere gli altri.

**DISATTIVARE I CONGEGNI**

**d20** \_\_\_\_\_

**QUESTA ABILITÀ SERVE A:** Bloccare o disarmare trappole. (Soltanto i ladri possiedono questa abilità.)

**MUOVERSI SILENZIOSAMENTE**

**d20** \_\_\_\_\_

**QUESTA ABILITÀ SERVE A:** Muoversi furtivamente in giro.

**NASCONDERSI**

**d20** \_\_\_\_\_

**QUESTA ABILITÀ SERVE A:** Occultarsi per non essere visti dagli altri.

**OSSERVARE**

**d20** \_\_\_\_\_

**QUESTA ABILITÀ SERVE A:** Scorgere i mostri in agguato nell'ombra.

**SCASSINARE SERRATURE**

**d20** \_\_\_\_\_

**QUESTA ABILITÀ SERVE A:** Aprire una serratura. (Soltanto i ladri possiedono questa abilità.)

## TIRI SALVEZZA

Quando dovete effettuare un tiro salvezza, tirate un dado a 20 facce e sommate o sottraete come indicato.

**TEMPRA**

**d20** \_\_\_\_\_

Per resistere a veleni, stordimenti ecc.

**RIFLESSI**

**d20** \_\_\_\_\_

Per evitare trappole infuocate, soffi del drago, ecc.

**VOLONTÀ**

**d20** \_\_\_\_\_

Per resistere agli attacchi mentali.

## TALENTI

---

---

---

---

NOME

RAZZA:

CLASSE:

LIVELLO:

ALLINEAMENTO:

## PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

**FORZA**

PUNTEGGIO

MODIFICATORE

**IL BONUS/PENALITÀ SI APPLICA A:** Attacchi in mischia, danni, prendere a calci le porte.

**DESTREZZA**

PUNTEGGIO

MODIFICATORE

**IL BONUS/PENALITÀ SI APPLICA A:** Classe Armatura, attacchi a distanza, tiri salvezza sui Riflessi, abilità di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Scassinare Serrature.

**COSTITUZIONE**

PUNTEGGIO

MODIFICATORE

**IL BONUS/PENALITÀ SI APPLICA A:** Punti Ferita, tiri salvezza sulla Tempa.

**INTELLIGENZA**

PUNTEGGIO

MODIFICATORE

**IL BONUS/PENALITÀ SI APPLICA A:** Abilità di Cercare e Disattivare Congegni.

**SAGGEZZA**

PUNTEGGIO

MODIFICATORE

**IL BONUS/PENALITÀ SI APPLICA A:** Abilità di Ascoltare e Osservare, tiri salvezza sulla Volontà.

**CARISMA**

PUNTEGGIO

MODIFICATORE

**IL BONUS/PENALITÀ SI APPLICA A:** Abilità di Diplomazia.

MONETE D'ORO (MO)

PUNTI ESPERIENZA (PE)

## EQUIPAGGIAMENTO

---

---

---

---

---

---

---

---

## ARMI E ARMATURA

---

---

---

---