



DUNGEONS & DRAGONS 3.5

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA					
	VALORE	MODIF.	VALORE TEMP.	MODIF. TEMP.	MODIF. COND.
FOR					
DES					
COS					
INT					
SAG					
CAR					

CLASSE D'ARMATURA						
	= 10 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		ARMAT.	SCUDO	DES.	TAGLIA	NATUR. ALTRO
CA CONTATTO	CA SPROVVISTA	BONUS MAX DES.				
<small>PERDITA BONUS ARMAT., SCUDO, NATUR.</small>	<small>PERDITA BONUS DES.</small>					

PUNTI FERITA	
	PF RIMANENTI
<input type="text"/>	<input type="text"/>
RID. DANNO.	DANNI DEBILITANTI
<input type="text"/>	<input type="text"/>
RESISTENZE	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMI

ARMA	BONUS ATTAC. TOTALE	TAGLIA (L / 1 / 2)	DANNI	CRITICO	GITTATA	TIPO (c / p / t)	NOTE

TIRI SALVEZZA						
	TOTALE	BASE	MOD. CAR.	MAGIA	ALTRO	NOTE
TEMPRA (COS)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
RIFLESSI (DES)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
VOLONTÀ (SAG)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
RESISTENZA AGLI INCANTESIMI					<input type="text"/>	

MUNIZIONI			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

STATISTICHE DI BASE					
NOME DEL PERSONAGGIO			GIOCATORE		
RAZZA	TIPO	SESSO	TAGLIA	ALTEZZA	PESO
ALL.	DATA DI NASCITA	ETÀ	CAPELLI	OCCHI	PELLE
REGIONE DI PROVENIENZA			DATA CREAZIONE	MASTER	

CLASSI E PUNTI ESPERIENZA						
N°	Classe	Liv.	DV	PF ¹	CP ²	LEP
1					<input type="checkbox"/>	LIVELLO TOTALE
2					<input type="checkbox"/>	PUNTI ESPERIENZA
3					<input type="checkbox"/>	PUNTI ESP. LIV. SUCCESS.
4					<input type="checkbox"/>	PENALITÀ AI PUNTI ESP.
5					<input type="checkbox"/>	

1. PF senza bonus Cos. 2. Classe Preferita

BONUS DI ATTACCO								
BONUS ATTACCO BASE CLASSI	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	
			BAB		TAGLIA		BONUS FORZA	BONUS ATTACCO MISCHIA
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	
		BAB		TAGLIA		BONUS DES.	BONUS ATTACCO DISTANZA	
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>		
		BAB		TAGLIA SPECIALE		BONUS FORZA	BONUS ATTACCO LOTTARE	

COMBATTERE CON DUE ARMI	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
MANO PRIMARIA	MANO SECONDARIA

INIZIATIVA								
	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
		DESTREZZA		TALENTI		MAGIA		ALTRO

