

SCHEDA DEL PERSONAGGIO PER DUNGEONS & DRAGONS 3.5

VER 0.6 BY FEDERICO "WINTERHEART" DESTEFANIS



Ecco qua una scheda per i vostri personaggi di D&D 3.5 (ma va bene anche per la 3.0.) ispirata al layout orizzontale e curato della scheda di Szass Tam dei *Revelsh Blind Beholders*.

I miei buoni propositi:

Fare una scheda compatta, che contenesse tutto ma fosse prima di tutto leggibile e facile da consultare. Non mi piacevano tutte quelle schede strapiene di tabelline illeggibili e confusionarie.

Di questo pdf esistono due versioni.

- Una versione normale: da stampare e compilare a mano
- Una versione interattiva(*quella che state leggendo*): che si compila da sola (o quasi...)

Interattiva

In formato pdf, ma "editabile" con il semplice Acrobat Reader: potete compilare i singoli campi e salvare le modifiche sul vostro pc.

Cosa fa la scheda (e cosa non fa)

Svolge i calcoli principali per voi. Ad esempio calcola a partire dalle *caratteristiche* i rispettivi modificatori, calcola la CA, i bonus di attacco, i punteggi di abilità, ecc...

I dati di partenza però dovete inserirli voi: ad esempio bonus di attacco base, modificatore di taglia, bonus di armatura.

Istruzioni per l'uso:

In blu sono indicati i campi e i valori che dovete inserire. In nero invece sono riportati i valori che la scheda calcola in automatico.

Le Abilità

L'unica funzione un po' evoluta della scheda e quella del controllo dei punti abilità spesi: come funziona? Calma che adesso ve lo spiego.

-La prima cosa da fare prima di compilare la tabella "Abilità" è impostare il numero di *punti abilità totali* a vostra disposizione

(l'ultima voce in fondo).

-Indicate poi quali sono le abilità di classe (pallino colorato) e le abilità di classe incrociata (niente pallino) del vostro pg.

-Distribuite poi i gradi abilità.

Se spendete bene i punti a vostra disposizione, vedrete una faccina contenta verde vicino alla tabella, altrimenti la faccina sarà triste e rossa (tranquilli: le faccine non vengono stampate)

Ricordate che il sistema controlla solo se spendete tutti i punti a vostra disposizione, ma non controlla se nelle singole abilità metteteci più dei gradi massimi consentiti.

Aggiornamenti della versione 0.6

-Risolto il bug per cui era necessario, per il corretto funzionamento della scheda, inserire nei campi vuoti "0". Ora potete lasciarli vuoti.

-La tabella *incantesimi* 2 ora è interattiva

-Aggiunto un "codice colori" per riconoscere subito le caratteristiche chiave delle varie abilità.

Ancora da fare

-attacchi secondari: se il vostro pg ha più di un attacco, dovete inserirli a mano (harakiri!)

-tabella per *scacciare non morti*

-tabella per gli *psionici*

Alla prossima!

Divertitevi e fatemi sapere se la scheda vi piace o se volete proporre dei cambiamenti/migliorie.

Ciao

Winterheart
federico.destefanis@tiscali.it

Il mio sito personale (con altri download su dnd)
<http://xoomer.alice.it/winterheart>

Battaglie del Fato, il GDR free a cui collaboro
<http://www.kello.it/battaglie>

CAMPAGNA | DM

NOME DEL PERSONAGGIO	
GIOCATORE	
RAZZA	ALLINEAMENTO
BREVE DESCRIZIONE	

CARATTERISTICHE

	PUNTEGGIO	MOD ABILITA'	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MOD TEMP
FOR FORZA		<input type="text"/>		<input type="text"/>
DES DESTREZZA		<input type="text"/>		<input type="text"/>
COS COSTITUZIONE		<input type="text"/>		<input type="text"/>
INT INTELLIGENZA		<input type="text"/>		<input type="text"/>
SAG SAGGEZZA		<input type="text"/>		<input type="text"/>
CAR CARISMA		<input type="text"/>		<input type="text"/>

TIRI SALVEZZA

	TOTALE	TIRO BASE	MOD	MOD MAGIA	MOD VARI
TEMPRA [COSTITUZIONE]	<input type="text"/>	=	+	+	+
RIFLESSI [DESTREZZA]	<input type="text"/>	=	+	+	+
VOLONTA' [SAGGEZZA]	<input type="text"/>	=	+	+	+

CLASSI E LIVELLI

CLASSE	LIVELLO	LIVELLO EQ	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA [RI TE VO]

COMBATTIMENTO BASE

	TOTALE	BONUS ATT BASE	MOD FOR DES	MOD TAGLIA	MOD VARI
LOTTA BONUS D'ATTACCO	<input type="text"/>	=	+	-	+
MISCHIA BONUS D'ATTACCO	<input type="text"/>	=	+	+	+
DISTANZA BONUS D'ATTACCO	<input type="text"/>	=	+	+	+

INIZIATIVA	TOTALE	MOD DES	MOD VARI	CON ARMATURA	SENZA ARMATURA
MODIFICATORE	<input type="text"/>	=	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CA	ARMAT	SCUDO	MOD DES	MOD TAGLIA	ARMAT NATUR	BONUS DEVIAS	MOD VARI
CLASSE ARMATURA	10	+	+	+	+	+	+

NORMALE	A TOCCO	DI SORPRESA	A TOCCO DI SORPRESA	RIDUZIONE DANNO	RESISTENZA INCANTESIMI	PERCENTUALE OCCULTAM
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMATURE E PROTEZIONI

TIPO NOME	CA	BONUS MAX DES	FALL INC	PENALITA' PROVA

ARMI E ATTACCHI

NOME	BONUS ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA	TAGLIA, TIPO

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

LEGGERO	MEDIO	PESANTE	ATTUALE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA	SOLLEVARE DAL TERRENO	SPINGERE TRASCINARE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BONUS MAX DES	NO	+3	+1	1x CARICO PESANTE	2x	5x
PENALITA' PROVA	NO	-3	-6			

PF
TOTALI
ATTUALI

ABILITA'

TOTALE	ABILITA'	CL	GRADI	MOD	VARI
<input type="text"/>	Acrobazia ^a	<input type="radio"/>			+ DES
<input type="text"/>	Addestrare animali ^a	<input type="radio"/>			+ CAR
<input type="text"/>	Artigianato:	<input type="radio"/>			+INT
<input type="text"/>		<input type="radio"/>			+INT
<input type="text"/>		<input type="radio"/>			+INT
<input type="text"/>	Artista della fuga	<input type="radio"/>			+ DES
<input type="text"/>	Ascoltare	<input type="radio"/>			+ SAG
<input type="text"/>	Camuffare	<input type="radio"/>			+ CAR
<input type="text"/>	Cavalcare	<input type="radio"/>			+ DES
<input type="text"/>	Cercare	<input type="radio"/>			+ INT
<input type="text"/>	Concentrazione	<input type="radio"/>			+ COS
<input type="text"/>	Conoscenze ^a :	<input type="radio"/>			+ INT
<input type="text"/>		<input type="radio"/>			+ INT
<input type="text"/>		<input type="radio"/>			+ INT
<input type="text"/>	Decifrare scritture ^a	<input type="radio"/>			+ INT
<input type="text"/>	Diplomazia	<input type="radio"/>			+ CAR
<input type="text"/>	Disattivare congegni ^a	<input type="radio"/>			+ INT
<input type="text"/>	Equilibrio	<input type="radio"/>			+ DES
<input type="text"/>	Falsificare	<input type="radio"/>			+ INT
<input type="text"/>	Guarire	<input type="radio"/>			+ SAG
<input type="text"/>	Intimidire	<input type="radio"/>			+ CAR
<input type="text"/>	Intrattenere ^a	<input type="radio"/>			+ CAR
<input type="text"/>	Lesto di mano ^a	<input type="radio"/>			+ DES
<input type="text"/>	Muoversi silenziosamente	<input type="radio"/>			+ DES
<input type="text"/>	Nascondersi	<input type="radio"/>			+ DES
<input type="text"/>	Nuotare	<input type="radio"/>			+ FOR
<input type="text"/>	Osservare	<input type="radio"/>			+ SAG
<input type="text"/>	Percepire inganni	<input type="radio"/>			+ SAG
<input type="text"/>	Professioni ^a :	<input type="radio"/>			+ SAG
<input type="text"/>		<input type="radio"/>			+ SAG
<input type="text"/>		<input type="radio"/>			+ SAG
<input type="text"/>	Raccogliere informazioni	<input type="radio"/>			+ CAR
<input type="text"/>	Raggiare	<input type="radio"/>			+ CAR
<input type="text"/>	Saltare	<input type="radio"/>			+ FOR
<input type="text"/>	Sapienza magica ^a	<input type="radio"/>			+ INT
<input type="text"/>	Scalare	<input type="radio"/>			+ FOR
<input type="text"/>	Scassinare serrature ^a	<input type="radio"/>			+ DES
<input type="text"/>	Sopravvivenza	<input type="radio"/>			+ SAG
<input type="text"/>	Utilizzare oggetti magici ^a	<input type="radio"/>			+ CAR
<input type="text"/>	Valutare	<input type="radio"/>			+ INT

TOTALI	ABILITA' DI CLASSE	ABILITA' CROSS-CLASS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Il pallino annerito ● nella colonna CL indica che l'abilità è "di classe"
 Per le abilità il cui modificatore è indicato *in corsivo* applicare la penalità di armatura alla prova. Le abilità indicate con "a" richiedono addestramento (almeno un grado speso nell'abilità)



