



7 SCHEDE PERSONAGGIO



LA TUA PORTA D'INGRESSO IN DUNGEONS & DRAGONS

◆ PERCHÉ SEMPLIFICATE? ◆

Schede semplificate per una prima avventura didattica,
ispirate all'estetica old school degli anni '80.
Raccolgono solo le informazioni essenziali della quinta edizione di D&D:
tutto ciò che serve per iniziare a giocare subito,
senza la complessità della scheda completa.

◆ LE 7 SCHEDE DISPONIBILI ◆



1 CHIERICO



2 GUERRIERO



3 MAGO



4 DRUIDO



5 LADRO



6 BARBARO



7 BARDO



DA UN'IDEA DI
KRISTIAN SENSINI



SEGUICI SU INSTAGRAM
@dadimaghiedraghi

SCOPRI DI PIÙ SUL PROGETTO
www.kristiansensini.com/dnd





CHIERICO - 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento morale:

Razza e classe: nano, Chierico 1

VALORI RAPIDI

	Classe Armatura:	18
	Punti Ferita:	11
	Velocità:	7,5 m
	Iniziativa:	+0
	Bonus di competenza:	+2
	Percezione passiva:	13

CARATTERISTICHE

	Forza	14	(+2)
	Destrezza	10	(+0)
	Costituzione	15	(+2)
	Intelligenza	8	(-1)
	Saggezza	16	(+3)
	Carisma	12	(+1)

TIRI SALVEZZA E ABILITÀ

Tiri salvezza:

	Saggezza	+5
	Carisma	+3

Abilità:

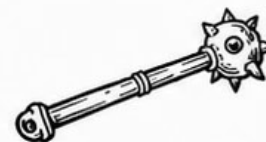
	Medicina	+5
	Intuizione	+5
	Religione	+1
	Persuasione	+3

EQUIPAGGIAMENTO

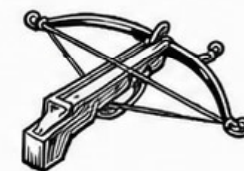


Maglia a catena, scudo, simbolo sacro, mazza, balestra leggera, 20 quadrelli, zaino da sacerdote, razioni.

ATTACCHI



Mazza:
+4 a colpire,
1d6+2 danni contundenti



Balestra leggera:
+2 a colpire,
1d8 danni perforanti,
gittata 24/96 m

INCANTESIMI

Trucchetti:

- Fiamma Sacra
- Guida
- Taumaturgia

Incantesimi di oggi
(2 al giorno):

- Benedizione
- Cura Ferite

Nota semplice:

Benedici il gruppo e cura chi è ferito.

NEL TUO TURNO

1. Decidi se curare, aiutare o attaccare.
2. Se serve, lancia un incantesimo.
3. Altrimenti attacca con Fiamma Sacra o con la mazza.
4. Resta vicino al gruppo.



GUERRIERO - 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento morale:

Razza e classe: umano, Guerriero 1

VALORI RAPIDI

	Classe Armatura:	18
	Punti Ferita:	12
	Velocità:	9 m
	Iniziativa:	+2
	Bonus di competenza:	+2
	Percezione passiva:	13

CARATTERISTICHE

	Forza	16	(+3)
	Destrezza	14	(+2)
	Costituzione	15	(+2)
	Intelligenza	11	(+0)
	Saggezza	13	(+1)
	Carisma	9	(-1)

TIRI SALVEZZA E ABILITÀ

Tiri salvezza:

	Forza	+5
	Costituzione	+4

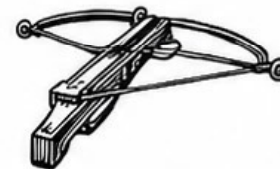
Abilità:

	Atletica	+5
	Percezione	+3
	Sopravvivenza	+3
	Intimidire	+1

ATTACCHI



Spada lunga:
+5 a colpire,
1d8+3 danni taglienti



Balestra leggera:
+4 a colpire,
1d8+2 danni perforanti,
gittata 24/96 m



Pugnale:
+5 a colpire,
1d4+3 danni perforanti

EQUIPAGGIAMENTO



Maglia a catena, scudo, spada lunga, balestra leggera,
20 quadrelli, 2 pugnali, zaino da esploratore, torcia,
corda, razioni.

NEL TUO TURNO

1. Avanzati per proteggere gli altri.
2. Scegli se usare spada o balestra.
3. Attacca il nemico più vicino o più pericoloso.
4. Resta davanti al gruppo.



MAGO - 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento morale:

Razza e classe: elfo, Mago 1

VALORI RAPIDI

	Classe Armatura:	13
	Punti Ferita:	7
	Velocità:	9 m
	Iniziativa:	+3
	Bonus di competenza:	+2
	Percezione passiva:	11

CARATTERISTICHE

	Forza	8	(-1)
	Destrezza	16	(+3)
	Costituzione	13	(+1)
	Intelligenza	16	(+3)
	Saggezza	12	(+1)
	Carisma	10	(+0)

TIRI SALVEZZA E ABILITÀ

Tiri salvezza:

	Intelligenza	+5
	Saggezza	+3

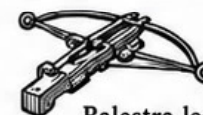
Abilità:

	Arcano	+5
	Storia	+5
	Indagare	+5
	Intuizione	+3

ATTACCHI



Pugnale:
+5 a colpire,
1d4+3 danni perforanti



Balestra leggera:
+5 a colpire,
1d8+3 danni perforanti,
gittata 24/96 m



Raggio di Fuoco:
+5 a colpire,
1d10 danni da fuoco

INCANTESIMI

Trucchetti:

- Raggio di Fuoco
- Mano Magica
- Luce

Incantesimi di oggi
(2 al giorno):

- Armatura Magica
- Dardo Incantato

Nota semplice:

*Lancia Armatura Magica
all'inizio della giornata.*

EQUIPAGGIAMENTO



Libro degli incantesimi, borsa componenti, pugnale, balestra leggera, 20 quadrelli, zaino da studioso, inchiostro e pergamena.

NEL TUO TURNO

1. Stai dietro ai compagni più robusti.
2. Scegli un incantesimo o un attacco a distanza.
3. Attacca con Raggio di Fuoco o con Dardo Incantato.
4. Se sei in pericolo, proteggiti.



DRUIDO - 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento morale:

Razza e classe: umano, Druido 1

VALORI RAPIDI

	Classe Armatura:	15
	Punti Ferita:	10
	Velocità:	9 m
	Iniziativa:	+2
	Bonus di competenza:	+2
	Percezione passiva:	15

TIRI SALVEZZA E ABILITÀ

Tiri salvezza:

	Intelligenza	+3
	Saggezza	+5

Abilità:

	Natura	+3
	Addestrare Animali	+5
	Percezione	+5
	Sopravvivenza	+5

ATTACCHI



Scimitarra:
+4 a colpire,
1d6+2 danni taglienti



Fionda:
+4 a colpire,
1d4+2 danni contundenti,
gittata 9/36 m



Bastone:
+2 a colpire,
1d6 danni contundenti

CARATTERISTICHE

	Forza	11	(+0)
	Destrezza	14	(+2)
	Costituzione	15	(+2)
	Intelligenza	13	(+1)
	Saggezza	16	(+3)
	Carisma	9	(-1)

EQUIPAGGIAMENTO



Armatura di cuoio, scudo di legno, focus druidico, scimitarra, fionda, 20 proiettili, zaino da esploratore, erbe e razioni.

INCANTESIMI

Trucchetti:

- Produrre Fiamma
- Guida

Incantesimi di oggi (2 al giorno):

- Cura Ferite
- Intralciare

Nota semplice:

- Puoi curare o fermare i nemici.

NEL TUO TURNO

1. Osserva chi ha bisogno di aiuto.
2. Se serve, cura un alleato.
3. Altrimenti usa Produrre Fiamma o la fionda.
4. Usa Intralciare per fermare i nemici.



LADRO - 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento morale:

Razza e classe: halfling, Ladro 1

VALORI RAPIDI

	Classe Armatura:	14
	Punti Ferita:	10
	Velocità:	7,5 m
	Iniziativa:	+3
	Bonus di competenza:	+2
	Percezione passiva:	13

TIRI SALVEZZA E ABILITÀ

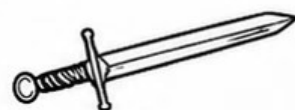
Tiri salvezza:

	Destrezza	+5
	Intelligenza	+3

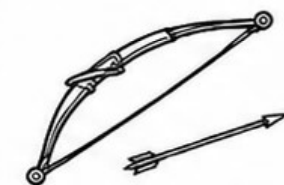
Abilità:

	Acrobazia	+5
	Furtività	+7
	Rapidità di mano	+7
	Percezione	+3
	Indagare	+3

ATTACCHI



Spada corta:
+5 a colpire,
1d6+3 danni perforanti



Arco corto:
+5 a colpire,
1d6+3 danni perforanti,
gittata 24/96 m



Pugnale:
+5 a colpire,
1d4+3 danni perforanti

CARATTERISTICHE

	Forza	8	(-1)
	Destrezza	17	(+3)
	Costituzione	14	(+2)
	Intelligenza	13	(+1)
	Saggezza	12	(+1)
	Carisma	10	(+0)

EQUIPAGGIAMENTO



Armatura di cuoio, spada corta, arco corto,
20 frecce, 2 pugnali, strumenti da scasso,
zaino da scassinatore, corda, torcia.

NEL TUO TURNO

1. Muoviti o nasconditi.
2. Scegli un bersaglio.
3. Attacca con arco o spada corta.
4. Se puoi, colpisci un nemico vicino a un alleato.



BARBARO - 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento morale:

Razza e classe: mezzorco, Barbaro 1

VALORI RAPIDI

	Classe Armatura:	15
	Punti Ferita:	15
	Velocità:	9 m
	Iniziativa:	+2
	Bonus di competenza:	+2
	Percezione passiva:	13

CARATTERISTICHE

	Forza	17	(+3)
	Destrezza	14	(+2)
	Costituzione	16	(+3)
	Intelligenza	8	(-1)
	Saggezza	12	(+1)
	Carisma	10	(+0)

TIRI SALVEZZA E ABILITÀ

Tiri salvezza:

	Forza	+5
	Costituzione	+5

Abilità:

	Atletica	+5
	Sopravvivenza	+3
	Percezione	+3
	Intimidire	+2

EQUIPAGGIAMENTO



Ascia bipenne, 2 asce da mano, 4 giavellotti, zaino da esploratore, torcia, corda, razioni, otre.

ATTACCHI



Ascia bipenne:
+5 a colpire,
1d12+3 danni taglienti



Giavellotto:
+5 a colpire,
1d6+3 danni perforanti,
gittata 9/36 m



Ascia da mano:
+5 a colpire,
1d6+3 danni taglienti

NEL TUO TURNO

1. Avvicinati al nemico.
2. Se è lontano, lancia un giavellotto.
3. Se è vicino, colpisci con l'ascia.
4. Resta vicino agli alleati.



BARDO - 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento morale:

Razza e classe: umano, Bardo 1

VALORI RAPIDI

	Classe Armatura:	13
	Punti Ferita:	10
	Velocità:	9 m
	Iniziativa:	+2
	Bonus di competenza:	+2
	Percezione passiva:	11

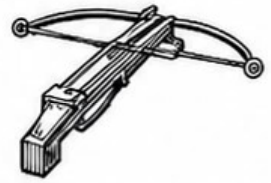
TIRI SALVEZZA E ABILITÀ

Tiri salvezza:		
	Destrezza	+4
	Carisma	+5
Abilità:		
	Intrattenere	+5
	Persuasione	+5
	Acrobazia	+4
	Intuizione	+3
	Raggirare	+5

ATTACCHI



Stocco:
+4 a colpire,
1d8+2 danni perforanti



Balestra leggera:
+4 a colpire,
1d8+2 danni perforanti,
gittata 24/96 m

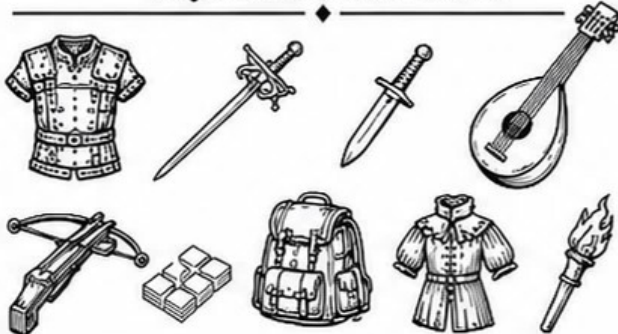


Pugnale:
+4 a colpire,
1d4+2 danni perforanti

CARATTERISTICHE

	Forza	9	(-1)
	Destrezza	15	(+2)
	Costituzione	14	(+2)
	Intelligenza	11	(+0)
	Saggezza	13	(+1)
	Carisma	16	(+3)

EQUIPAGGIAMENTO



Armatura di cuoio, stocco, pugnale, liuto, balestra leggera, 20 quadrelli, zaino da intrattenitore, costume, torcia.

INCANTESIMI

Trucchetti:
• Scherno Crudele
• Mano Magica

Incantesimi di oggi (2 al giorno):
• Parola Guaritrice
• Sussurri Dissonanti

Nota semplice:
Puoi curare un amico o confondere un nemico.

NEL TUO TURNO

1. Scegli se aiutare, curare o attaccare.
2. Se serve, usa un incantesimo.
3. Altrimenti attacca con Scherno Crudele o con lo stocco.
4. Resta vicino agli altri e supportali.