NOME DEL PERSONAGGIO | CLASSE & LIVELLO | BACKGROUND (RETAGGIO)

SPECIE | TERRA D'ORIGINE / FAZIONE | ALLINEAMENTO | PUNTI ESPERIENZA / PIETRA M.

FOR ☐
DES ☐
COS ☐
INT ☐
SAG ☐
CAR ☐

ISPIRAZIONE ☐
BONUS COMP. —

TIRI SALVEZZA
- ○ Forza —
- ○ Destrezza —
- ○ Costituzione —
- ○ Intelligenza —
- ○ Saggezza —
- ○ Carisma —

SENSI PASSIVI
- Percezione Pass. —
- Indagare Pass. —
- Intuizione Pass. —

CLASSE ARMATURA (CA) | INIZIATIVA | VELOCITÀ

PUNTI FERITA MASSIMI
PUNTI FERITA ATTUALI: —
PF TEMPORANEI: —

DADI VITA (HIT DICE)
Totale: _____ Spesi: _____

TIRI SALVEZZA MORTE (0 PF)
Successi: ○ ○ ○ Fallimenti: ○ ○ ○

ATTACCHI, ARMI & TRUCCHETTI

Nome Arma / Incantesimo	Bonus TpC	Danno & Tipo	Maestria / Proprietà / Note

** Proprietà Maestria d'Arme (2024): Cleave (Fendente), Graze (Scalfitta), Nick (Intaccare), Push (Spinta), Sap (Fiaccare), Slow (Rallentare), Topple (Atterrare), Vex (Tormentare).*

PRIVILEGI DI CLASSE, TRATTI DI SPECIE & TALENTI D'ORIGINE

ABILITÀ (○ COMP. ◉ MAESTRIA)
- ○○ Acrobazia (Des) —
- ○○ Addestrare Animali (Sag) —
- ○○ Arcano (Int) —
- ○○ Atletica (For) —
- ○○ Furtività (Des) —
- ○○ Indagare (Int) —
- ○○ Inganno (Car) —
- ○○ Intimidire (Car) —
- ○○ Intrattenere (Car) —
- ○○ Intuizione (Sag) —
- ○○ Medicina (Sag) —
- ○○ Natura (Int) —
- ○○ Percezione (Sag) —
- ○○ Persuasione (Car) —
- ○○ Rapidità di Mano (Des) —
- ○○ Religione (Int) —
- ○○ Sopravvivenza (Sag) —
- ○○ Storia (Int) —

COMPETENZE & LINGUAGGI

Armature & Armi: **Strumenti & Veicoli:**

Linguaggi Parlati:

"Il tuo passato è la cicatrice da cui filtra la tua forza."

BACKGROUND, TALENTI & RETAGGIO DI XARTOR

TRATTI MORALI, LEGAMI DELLA FRATTURA & PRIVILEGI SPECIALI

D&D 2024 • REGOLAMENTO D'AMBIENTAZIONE

RETAGGIO DELLA FRATTURA (BACKGROUND 2024)

- ☐ **Veterano della Cicatrice:** +2 Cos, +1 For | Robusto/Allerta | Atletica, Sopravvivenza
- ☐ **Cercatore d'Icore:** +2 Des, +1 Int | Esperto/Rissoso | Acrobazia, Natura/Medicina
- ☐ **Schiavo Fuggiasco (Vaelthar):** +2 Des, +1 Sag | Fortunato | Furtività, Intuizione
- ☐ **Guastatore di Khar Drun:** +2 For, +1 Cos | Artigiano/Robusto | Percezione, Storia
- ☐ **Pioniere del Velo Astrale:** +2 Int, +1 Sag | Iniziato Magico | Arcano, Religione

TRATTI DI PERSONALITÀ

IDEALI & CONVINZIONI MORALI

LEGAMI & GIURAMENTI AFFETTIVI

DIFETTI, PAURE & SEGRETI DEL PASSATO

ASPETTO FISICO & SEGNI PARTICOLARI DELLA FRATTURA

Età: _____ Altezza: _____ Peso: _____

Occhi: _____ Carnagione: _____ Capelli: _____

Cicatrice da Frattura, mutazioni da Icore o sigilli di ceralacca:

TALENTI (FEATS D&D 2024)

Talento	Prereq.	Beneficio Chiave

LE 5 TERRE DI XARTOR & FAZIONI

LORE

Terra d'Origine: [ ] Aurelion • [ ] Vaelthar • [ ] Khardrun • [ ] Isole Frastagliate • [ ] Oltrespira

Fazione / Gilda: _____

Reputazione con la Fazione: [ ] Ostile • [ ] Diffidente • [ ] Neutrale • [ ] Favorevole • [ ] Alleato

RISORSE SPECIALI & MATERIALI DELLA FRATTURA

Cristalli di Frattura: Quantità: _____ Conduttori / Luce

Dosi di Icore Blu: Quantità: _____ Alchimia / Titani

Adamantio Fratturato: Quantità: _____ Armature pesanti

Metallo d'Ombra / Resina: Quantità: _____ Vaelthar / Oltrespira

DEBITI D'ONORE & PROMESSE APERTE

RUOLO

PNG o Fazione	Debito, Favore o Promessa Fatta	Stato
		[ ] Aperto
		[ ] Aperto
		[ ] Aperto
		[ ] Aperto
		[ ] Aperto
		[ ] Aperto
		[ ] Aperto

"La trama del cosmo risponde a chi osa pronunciare i Verbi Antichi."

CARATTERISTICA INCANTESIMI	CD SALVEZZA MAGIE	BONUS ATTACCO MAGICO	INCANTESIMI PREPARABILI	FOCUS ARCANO / SIMBOLO

TRACCIATORE SPAZI INCANTESIMO PER LIVELLO (SPELL SLOTS D&D 2024)

SPAZI

1° Liv	2° Liv	3° Liv	4° Liv	5° Liv	6° Liv	7° Liv	8° Liv	9° Liv
Tot: __ □□□□	Tot: __ □□□	Tot: __ □□□	Tot: __ □□□	Tot: __ □□□	Tot: __ □□	Tot: __ □□	Tot: __ □	Tot: __ □

REGISTRO INCANTESIMI PREPARATI & CONOSCIUTI

C = CONCENTRAZIONE • R = RITUALE • P = PREPARATO

Liv	P	Nome Incantesimo	Tempo Lancio	Gittata	Comp.	Durata	C/R	Effetto / Danno
TRUCCHETTI (Cantrips - Livello 0)								
0	•							
0	•							
0	•							
0	•							
0	•							
INCANTESIMI DI 1° LIVELLO E SUPERIORI								
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							
	[ ]							

Componenti Materiali Costose & Note sui Rituali: Diamanti (Resurrezione), Polvere d'oro, Incenso sacro. ** D&D 2024: Se una magia possiede il tratto [Rituale], qualsiasi incantatore in grado di lanciarla può farlo come rituale aggiungendo 10 minuti al tempo di lancio, senza consumare uno spazio incantesimo (anche se non è preparata, purché sia nel libro di magia per i maghi).*

"Un buon ferro e razioni asciutte salvano la pelle più di mille preghiere."

MR (RAME)	MA (ARGENTO)	ME (ELECTRUM)	MO (ORO)	MP (PLATINO)

Peso Totale: ___ / ___ kg
Capacità di Carico: Forza × 7.5 kg
(Massimo: Forza × 15 kg)

OGGETTI MAGICI SINTONIZZATI (MAX 3 SLOT DI ATTUNEMENT)

MAGIA

[ ] Slot 1: _____	[ ] Slot 2: _____	[ ] Slot 3: _____
Rarità / Proprietà:	Rarità / Proprietà:	Rarità / Proprietà:

EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO (ZAINO & SACCHE)

Oggetto / Attrezzo	Q.tà	Peso	Posizione

POZIONI, PERGAMENE & CONSUMABILI

Pozione / Pergamena	Dosi	Effetto

** Regola 2024: Bere una pozione su se stessi richiede 1 Azione Bonus (somministrarla a un compagno a 0 PF richiede 1 Azione).*

MUNIZIONI & RAZIONI DA VIAGGIO

Frecce / Quadrelli:
□□□□□ □□□□□
□□□□□ □□□□□

Razioni di Cibo (Giorni):
□□□□□ □□□□□

Otre d'Acqua: [ ] Pieno

CAVALCATURE, MEZZI & DEPOSITI SICURI

Cavalcatura / Animale: _____

Capacità Sacche da Sella: ___ kg • CA: ___ • PF: ___

Depositi in Città (Banca della Lega / Forzieri):

"364 giorni segnati dal passaggio delle due lune, Lyr e Vael."

Il Calendario di Xartor (731 E.F.)

12 mesi da 30 giorni • 4 giorni sacri stagionali • tracciatore del tempo

Settimana di 7 giorni: Forgia • Lancia • Strada • Torre • Marea • Luna • Soglia

1. Veglia della Frattura
Capodanno tra 12° e 1° mese. Patti d'arme e rinnovo dei voti di guardia. [ ]

2. Fioritura di Pelor
Primavera tra 3° e 4° mese. Festa della semina e porte aperte ai viandanti. [ ]

3. Culmine di Kord
Solstizio tra 6° e 7° mese. Prove di forza, tornei navali e campagne militari. [ ]

4. Notte della Regina
Fine Anno tra 12° e Veglia. Memoria dei caduti e divinazioni potenti. [ ]

1. Albegelo (Inverno)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

2. Semeverde (Inizio Prim.)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	**22***	23	24
25	26	27	28	29	30

3. Ventofiorito (Prim.)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

4. Solchiaro (Piena Prim.)

1	2	3	4	**5***	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

5. Ardiluce (Inizio Est.)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

6. Altosole (Piena Estate)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

7. Braciombra (Tarda Est.)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	**30***

8. Tempestario (Autunno)

1*	**2***	**3***	**4***	**5***	**6***
7*	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

9. Fogliarossa (Pieno Aut.)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

10. Oltresera (Tardo Aut.)

1	2	3	4	5	6
7	8	**9***	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

11. Nerobruma (Inverno)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	**17***	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

12. Lungonotte (Prof. Inv.)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13*	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

*** Festività di Rilievo: 22 Semeverde:** Canto delle Radici (Halfling & Druidi) • **5 Solchiaro:** Patti delle Mura (Aurelion) • **30 Braciombra:** Notte Senza Eco (Tregua magica) • **1-7 Tempestario:** Fiera del Mercato Grigio (Cicatrice) • **9 Oltresera:** Veglia del Primo Ponte • **17 Nerobruma:** Lanterne dei Dispersi (Veglia funebre globale) • **13 Lungonotte:** Giorno delle Porte Chiuse.

Registro Cronologico delle Sessioni & Rotte Percorse

CRONACA

Data di Xartor	Sess. N°	Luogo Attuale (Regione / Città)	Evento Chiave, Patto o Nemico Sconfitto	Marcia (gg)

"Impara le manovre o finirai tra le carogne della Cicatrice."

PRONTUARIO DI COMBATTIMENTO & CONDIZIONI

REGOLAMENTO D&D 2024 • STRUTTURA DEL TURNO, AZIONI RAPIDE & GLOSSARIO DEGLI STATI

Risoluzione Rapida al Tavolo

STRUTTURA DEL TURNO (D&D 2024)

- **Movimento:** Pari alla tua velocità. Puoi spezzarlo prima e dopo ogni azione.
- **1 Azione Principale:** L'azione tattica primaria del tuo round.
- **1 Azione Bonus:** Solo se concessa da classe, incantesimo o talento (es. bere pozione).
- **1 Reazione:** In risposta a un innesco (es. Attacco di Opportunità, *Shield*). Si resetta a inizio turno.
- **1 Interazione con Oggetto:** Gratuita nel turno (es. estrarre 1 arma, aprire una porta non chiusa).

TUTTE LE AZIONI UFFICIALI IN COMBATTIMENTO

Azione	Effetto Meccanico Sintetico
Attacco (Attack)	1 o più attacchi con armi o colpi senz'armi. Include tentativi di Lotta o Spinta.
Lanciare Magia	Lancia un incantesimo con tempo di lancio di 1 Azione.
Scatto (Dash)	Ottieni movimento extra pari alla tua velocità per il round corrente.
Disimpegno	Il tuo movimento per il resto del turno non provoca attacchi d'opportunità.
Schivata (Dodge)	I tiri per colpire contro di te hanno **Svantaggio** se vedi l'attaccante; Vantaggio ai TS Destrezza.
Aiuto (Help)	Concedi Vantaggio a un alleato per una prova o per il suo prossimo attacco entro 1,5m.
Nascondersi (Hide)	Prova Des (Furtività) con CD 15 minima: se riuscita, ottieni lo stato *Invisibile* finché non attacchi.
Utilizzare (Utilize)	Interagisci con un oggetto complesso (azionare leva, aprire forziere, lanciare acido).
Lotta / Spinta (2024)	Fa parte dell'Attacco. Il bersaglio fa un **TS Forza o Des** (CD = 8 + Comp + For). Se fallisce: Trattenuto o Prone / Spinto 1,5m.
Preparare (Ready)	Dichiari un innesco ("Se il goblin avanza...") e spendi la tua Reazione per agire quando si verifica.
Bere Pozione (2024)	Bere una pozione su se stessi è ora un'**Azione Bonus** (darla a un compagno a terra resta 1 Azione).

COPERTURA & MANOVRE SPECIALI

- **Mezza Copertura (+2 CA & TS Des):** Dietro un muretto, barile o altra creatura.
- **Tre Quarti di Copertura (+5 CA & TS Des):** Feritoia, grata o tronco massiccio.
- **Copertura Totale:** Impossibile bersagliare direttamente con attacchi o magie.

RIPOSO & GUARIGIONE RAPIDA

- **Riposo Breve (1 ora):** Spendi 1 o più Dadi Vita (tiri Dado + Mod Costituzione per curarti).
- **Riposo Lungo (8 ore):** Recuperi tutti i PF e metà dei Dadi Vita massimi spesi.
- **Morte (0 PF):** Tiri d20 a inizio turno: 10+ Successo (3 = salvo), 9- Fallimento (3 = morte). 1 naturale = 2 fallimenti; 20 naturale = rialzi con 1 PF!

TUTTE LE 14 CONDIZIONI UFFICIALI (GLOSSARIO D&D 2024) STAT

Accecato (Blinded): Fallisci prove di vista. Gli attacchi contro di te hanno **Vantaggio**; i tuoi attacchi hanno **Svantaggio**.

Affascinato (Charmed): Non puoi attaccare chi ti ha affascinato. Egli ha Vantaggio a prove sociali su di te.

Assordato (Deafened): Non puoi udire e fallisci automaticamente qualsiasi prova che richieda l'udito.

Avvelenato (Poisoned): Hai **Svantaggio** ai tiri per colpire e a tutte le prove di abilità.

Incapacitato (Incapacitated): Non puoi compiere Azioni, Azioni Bonus né Reazioni. Concentrazione interrotta istantaneamente.

Invisibile (Invisible): Impossibile da vedere senza magia. I tuoi attacchi hanno Vantaggio; gli attacchi contro di te hanno Svantaggio.

Paralizzato (Paralyzed): Sei Incapacitato e non puoi muoverti né parlare. Fallisci automaticamente i TS For e Des. Attacchi contro di te hanno Vantaggio ed entro 1,5m sono **Colpi Critici automatici**!

Pietrificato (Petrified): Trasformato in pietra solida (peso decuplicato). Incapacitato, immune a veleno/malattia, resistenza a tutti i danni.

Privo di Sensi (Unconscious): Incapacitato, prono, lasci cadere oggetti. Fallisci TS For/Des. Attacchi contro di te entro 1,5m sono Critici!

Prono (Prone): Movimento a terra costa il doppio (alzarsi costa metà velocità). Tuoi attacchi hanno Svantaggio. Gli attacchi contro di te da entro 1,5m hanno Vantaggio (da oltre 1,5m hanno Svantaggio).

Sfinimento (Exhaustion - 2024): 6 livelli cumulativi. **Ogni livello sottrae 2 punti (-2 per liv.)** a tutti i tuoi tiri d20 (TpC, prove, TS) e riduce la velocità di 1,5m! A livello 6 = Morte.

Spaventato (Frightened): Svantaggio a prove e attacchi finché vedi la fonte di paura. Non puoi muoverti verso di essa volontariamente.

Stordito (Stunned): Incapacitato, non puoi muoverti. Fallisci automaticamente TS For e Des. Attacchi contro di te hanno Vantaggio.

Trattenuto (Restrained): Velocità diventa 0. Attacchi contro di te hanno Vantaggio; i tuoi attacchi hanno Svantaggio. Svantaggio ai TS Des.

Tipi di Danno Ufficiali: Acido, Contundente, Freddo, Fuoco, Forza, Fulmine, Necrotico, Perforante, Psichico, Radioso, Tagliente, Tuono, Veleno.