Herous
NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

Chierico - 5°
CLASSE E LIVELLO

Nano
RAZZA

LB
ALLINEAMENTO

Heironeous
DIVINITÀ

M
TAGLIA

125
ETÀ

M
SESSO

1.30 m
ALTEZZA

90
PESO

Azzurri
OCCHI

Bianchi
CAPELLI

Chiara
PELLE

DUNGEONS & DRAGONS ITALIA

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA	14	+2		
DES DESTREZZA	10	0		
COS COSTITUZIONE	12	+1		
INT INTELLIGENZA	10	0		
SAG SAGGEZZA	17	+3		
CAR CARISMA	10	0		

PF PUNTI FERITA — TOTALE: 31 — FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI: — DANNI NON LETALI: —

VELOCITÀ: 6 metri

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE: 19 = 10 + BONUS ARMATURA: 7 + BONUS SCUDO: 2 + MOD DES: + MOD TAGLIA: + ARMATURA NATURALE: + MOD DEVIAZIONE: + MOD VARI: + RIDUZIONE DEL DANNO:

CONTATTO CLASSE ARMATURA: 10 — **COLTO ALLA SPROVVISTA** CLASSE ARMATURA: 17

INIZIATIVA MODIFICATORE: 0 = TOTALE: 0 = MOD DES: 0 + MOD VARI:

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.
TEMPRA (COSTITUZIONE)	5 =	4 +	1 +	+	+	+
RIFLESSI (DESTREZZA)	1 =	1 +	0 +	+	+	+
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	7 =	4 +	3 +	+	+	+

MODIFICATORI DI CONDIZIONE:

BONUS DI ATTACCO BASE: 3 — **RESISTENZA AGLI INCANTESIMI**:

LOTTA MODIFICATORE: 5 = TOTALE: 5 = BONUS DI ATTACCO BASE: 3 + MOD FOR: 2 + MOD TAGLIA: + MOD VARI: +

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Spada Lunga +1	6	1d8+3	19/20 x 2

GITTATA	TIPO	NOTE
	T	

MUNIZIONI: □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Balestra Pesante	3	1d10	19/20 x 2

GITTATA	TIPO	NOTE
30 m	P	

MUNIZIONI: 40 dardi □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI: □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI: □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI: □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ABILITÀ

GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA): /

ABILITÀ DI CLASSE	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI
☐	Acrobazia	DES*				
☐	Addestrare Animali	CAR				
☐	Artigianato (_____)	INT				
☐	Artigianato (_____)	INT				
☐	Artigianato (_____)	INT				
☐	Artista della Fuga	DES*				
☐	Ascoltare	SAG				
☐	Camuffare	CAR				
☐	Cavalcare	DES				
☐	Cercare	INT				
☐	Concentrazione	COS	7	1	6	
☐	Conoscenze (Religioni)	INT	1	0	1	
☐	Conoscenze (Arcano)	INT	3	0	3	
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Decifrare Scritture	INT				
☐	Diplomazia	CAR	3	0	3	
☐	Disattivare Congegni	INT				
☐	Equilibrio	DES*				
☐	Falsificare	INT				
☐	Guarire	SAG				
☐	Intimidire	CAR				
☐	Intrattenere (_____)	CAR				
☐	Intrattenere (_____)	CAR				
☐	Intrattenere (_____)	CAR				
☐	Muoversi Silenziosamente	DES*				
☐	Nascondersi	DES*				
☐	Nuotare	FOR*				
☐	Osservare	SAG				
☐	Percepire Intenzioni	SAG				
☐	Professione (_____)	SAG				
☐	Professione (_____)	SAG				
☐	Raccogliere Informazioni	CAR				
☐	Raggirare	CAR				
☐	Rapidità di Mano	DES*				
☐	Saltare	FOR*				
☐	Sapienza Magica	INT	4	0	4	
☐	Scalare	FOR*				
☐	Scassinare Serrature	DES				
☐	Sopravvivenza	SAG				
☐	Utilizzare Corde	DES				
☐	Utilizzare Oggetti Magici	CAR				
☐	Valutare	INT				
☐	_____	____				
☐	_____	____				
☐	_____	____				

Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.
☐ *Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.*
* *La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)*

La Spada Azzurra

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS CA	DES MAX
Mezza Armatura	Pesante	7	0

PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI
7	40%	6 m	25 Kg	

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA
Scudo Pesante	2	5 Kg	2

FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI
15 %	

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
Simbolo Argento					
			PESO TOTALE TRASPORTATO		

CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA (EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO)	SOLLEVARE DAL TERRENO (2 X CARICO MASSIMO)	SPINGERE O TRASCINARE (5 X CARICO MASSIMO)

DENARO

MR—

MA—

MO— 13

MP—

TALENTI

PAG.

Arma Focalizzata
(Spada Lunga) Dominio

Competenze Armi da Guerra
(Spada Lunga) Dominio

Resistenza Fisica

Duro a Morire

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

Scacciare Non Morti

LINGUAGGI

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali + uno per punto di bonus Int

Comune

Nanico

INCANTESIMI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

0: Bene - Guerra

1°:

2°:

3°:

4°:

5°:

6°:

7°:

8°:

9°:

SALVEZZA INCANTESIMI ☐ MOD CD

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI ☐ %

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

INCANTESIMI CONOSCIUTI	CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	13	0	5	0
	14	1°	3	1 +1
	15	2°	2	1 +1
	16	3°	1	1 +1
		4°		
		5°		
		6°		
		7°		
		8°		
		9°		

©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale