Patrok
NOME DEL PERSONAGGIO

Guerriero - 5°
CLASSE E LIVELLO

Umano
RAZZA

LN
ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

M	27	M	1.80 m	82	Neri	Neri	Chiara
TAGLIA	ETÀ	SESSO	ALTEZZA	PESO	OCCHI	CAPELLI	PELLE

CLANTAG.IT

DUNGEONS & DRAGONS ITALIA

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA	17	+3		
DES DESTREZZA	14	+2		
COS COSTITUZIONE	14	+2		
INT INTELLIGENZA	10	0		
SAG SAGGEZZA	8	-1		
CAR CARISMA	10	0		

PF PUNTI FERITA — TOTALE: 44 — FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI — DANNI NON LETALI

VELOCITÀ: 6 metri

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE: 20 = 10 + BONUS ARMATURA: 5 + BONUS SCUDO: 3 + MOD DES: 2 + MOD TAGLIA + ARMATURA NATURALE + MOD DEVIAZIONE + MOD VARI

RIDUZIONE DEL DANNO

CONTATTO CLASSE ARMATURA: 12 — **COLTO ALLA SPROVVISTA** CLASSE ARMATURA: 18

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE: 2 = MOD DES: 2 + MOD VARI

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.
TEMPRA (COSTITUZIONE)	6 =	4	+ 2	+	+	+
RIFLESSI (DESTREZZA)	5 =	1	+ 2	+	+ 2	+
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	2 =	1	+ -1	+	+ 2	+

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

BONUS DI ATTACCO BASE: 5

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

LOTTA MODIFICATORE — TOTALE: 8 = BONUS DI ATTACCO BASE: 5 + MOD FOR: 3 + MOD TAGLIA + MOD VARI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Spada Lunga Perfetta	9	1d8+3	19/20 x 2

GITTATA	TIPO	NOTE
	T	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Arco Lungo Composito Perfetto Potente (3)	8	1d8+3	x3

GITTATA	TIPO	NOTE
33 m	P	

MUNIZIONI 40 frecce

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				
☐ Conoscenze (_____)	INT				
☐ Conoscenze (_____)	INT				
☐ Conoscenze (_____)	INT				
☐ Conoscenze (_____)	INT				
☐ Conoscenze (_____)	INT				
☐ Decifrare Scritture	INT				
☐ Diplomazia	CAR				
☐ Disattivare Congegni	INT				
☐ Equilibrio	DES*				
☐ Falsificare	INT				
☐ Guarire	SAG				
☐ Intimidire	CAR	7	0	7	
☐ 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*	5	3	7	-5
☐ Sapienza Magica	INT				
☐ Scalare	FOR*	2	3	4	-5
☐ Scassinare Serrature	DES				
☐ Sopravvivenza	SAG	2	-1	3	
☐ 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
Corazza di Piastre Perfetta	Medio	5	3

PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI
3	25 %	6 m	15 Kg	

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA
Scudo Pesante +1	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
5 Pugnali					
			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— 88

MP—

TALENTI

PAG.

Robustezza

Riflessi in Combattimento

Volontà di Ferro

Attacco Poderoso

Riflessi Fulminei

Incalzare

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

Talento Bonus

LINGUAGGI

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

Comune

Gigante

INCANTESIMI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

0:

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
		0		0
		1°		
		2°		
		3°		
		4°		
		5°		
		6°		
		7°		
		8°		
		9°		

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