

Patrok

NOME DEL PERSONAGGIO

Guerriero - 8°

CLASSE E LIVELLO

M **27** **M** **1.80 m**

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

GIOCATORE

Umano

LN

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

82 **Neri** **Neri** **Chiara**

PESO OCCHI CAPELLI PELLE



DUNGEONS & DRAGONS ITALIA

CLANTAG.IT

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO	MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO
FOR FORZA	18	+4		
DES DESTREZZA	14	+2		
COS COSTITUZIONE	14	+2		
INT INTELLIGENZA	10	0		
SAG SAGGEZZA	8	-1		
CAR CARISMA	10	0		

TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI
PF PUNTI FERITA 73		
CA CLASSE ARMATURA 20	10+	
CONTATTO CLASSE ARMATURA 12	5	
COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA 18	3	
INIZIATIVA MODIFICATORE 2	2	
	2	

VELOCITÀ	RIDUZIONE DEL DANNO
6 metri	

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	8	6	2				
RIFLESSI (DESTREZZA)	6	2	2		2		
VOLENTÀ (SAGGEZZA)	3	2	-1		2		

BONUS DI ATTACCO BASE 8	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI
---------------------------------------	------------------------------------

LOTTA MODIFICATORE 12/7	8/3	4		
TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR	MOD TAGLIA	MOD VARI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Spada Lunga +1 Affilata	15/10	1d8+7	17/20 x 2
GITTATA	TIPO	NOTE	
	T		

MUNIZIONI _____

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Arco Lungo Composito Perfetto Potente (3)	11/6	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 _____

NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI	GRADO MASSIMO
						(CLASSE/CLASSE INCROCIATA)
<input type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/> ASCOLTARE	SAG					0 = -1 + 1 +
<input type="checkbox"/> CAMUFFARE	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/> CAVALCARE	DES					= + + +
<input type="checkbox"/> CERCARE	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE	COS					= + + +
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> DIPLOMAZIA	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/> FALSIFICARE	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> GUARIRE	SAG					= + + +
<input type="checkbox"/> INTIMIDIRE	CAR					7 = 0 + 7 +
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ()	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ()	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ()	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/> NASCONDERSI	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/> NUOTARE	FOR*					= + + +
<input type="checkbox"/> OSSERVARE	SAG					= + + +
<input type="checkbox"/> PERCEPIRE INTENZIONI	SAG					= + + +
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE ()	SAG					= + + +
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE ()	SAG					= + + +
<input type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/> RAGGIUNGERE	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/> RAPIDITÀ DI MANO	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/> SALTARE	FOR*					10 = 4 + 11 + -5
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT					= + + +
<input type="checkbox"/> SCALARE	FOR*					6 = 4 + 7 + -5
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES					= + + +
<input type="checkbox"/> SOPRAVVIVENZA	SAG					2 = -1 + 3 +
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE	DES					= + + +
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/> VALUTARE	INT					= + + +
<input type="checkbox"/>						= + + +
<input type="checkbox"/>						= + + +
<input type="checkbox"/>						= + + +

■ 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— **0**
MP—

TALENTI

PAG.

Robustezza
Riflessi in Combattimento
Volontà di Ferro
Attacco Poderoso
Riflessi Fulminei
Incalzare
Arma Specializzata (Spada)
Arma Focalizzata (Spada)
Arma Foc. Superiore (Spada)

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

Talento Bonus

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
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LINGUAGGI

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

Comune
Gigante