Sigmund
NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

Paladino - 8°
CLASSE E LIVELLO

Umano
RAZZA

LB
ALLINEAMENTO

Horde
DIVINITÀ

M
TAGLIA

34
ETÀ

M
SESSO

1.84 m
ALTEZZA

90
PESO

Azzurri
OCCHI

Biondi
CAPELLI

PELLE

ClanTAG.it

Dungeons & Dragons Italia

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA	18	+4		
DES DESTREZZA	10	0		
COS COSTITUZIONE	14	+2		
INT INTELLIGENZA	8	-1		
SAG SAGGEZZA	12	+1		
CAR CARISMA	16	+3		

PF PUNTI FERITA — TOTALE: 69 — FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI — DANNI NON LETALI

VELOCITÀ: 6 metri

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE: 19 = 10 + 7 (BONUS ARMATURA) + 2 (BONUS SCUDO) + (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 — TOTALE: 0 = 0 (MOD DES) + (MOD VARI)

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.
TEMPRA (COSTITUZIONE)	11	6	2		3	
RIFLESSI (DESTREZZA)	5	2	0		3	
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	6	2	1		3	

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

BONUS DI ATTACCO BASE: 8/3

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI:

LOTTA MODIFICATORE — TOTALE: 12/7 = 8/3 (BONUS DI ATTACCO BASE) + 4 (MOD FOR) + (MOD TAGLIA) + (MOD VARI)

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Martello da guerra Perfetto	13/8	1d8+4	x3
GITTATA	**TIPO**	**NOTE**	
	C		

MUNIZIONI _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Lancia +1	14/9	1d8+7	x3
GITTATA	**TIPO**	**NOTE**	
6 m	P		

MUNIZIONI _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Pugnale	12/7	1d4+4	19/20x2
GITTATA	**TIPO**	**NOTE**	
3 m	P/T		

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	4		4	
☐	Cercare ■	INT				
☐	Concentrazione ■	COS	4	2	2	
☐	Conoscenze (RELIGIONI)	INT	1	-1	2	
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Decifrare Scritture	INT				
☐	Diplomazia ■	CAR	5	3	2	
☐	Disattivare Congegni	INT				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Falsificare ■	INT				
☐	Guarire ■	SAG	5	1	2	2
☐	Intimidire ■	CAR				
☐	Intrattenere (_____)	CAR				
☐	Intrattenere (_____)	CAR				
☐	Intrattenere (_____)	CAR				
☐	Muoversi Silenziosamente ■	DES*				
☐	Nascondersi ■	DES*				
☐	Nuotare ■	FOR*				
☐	Osservare	SAG	3	1	1	
☐	Percepire Intenzioni ■	SAG	5	1	4	
☐	Professione (_____)	SAG				
☐	Professione (_____)	SAG				
☐	Raccogliere Informazioni ■	CAR				
☐	Raggirare ■	CAR				
☐	Rapidità di Mano	DES*				
☐	Saltare ■	FOR*				
☐	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare ■	FOR*				
☐	Scassinare Serrature	DES				
☐	Sopravvivenza ■	SAG	3	1	2	
☐	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
Cotta di Maglia +2		5	3

PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI
4	30 %	6 m	20 Kg	

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

FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI
15%	

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI
Mantello del Carisma +4			CAR +4

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
Simbolo Sacro di Horde					
Borsa del Guaritore					
Corda					
Giaciglio					
Torcia					
Acciarino					
			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—

MP—

TALENTI

PAG.

Robustezza

Arma Foc. (Lancia)

Rob. Migliorata

Volontà di Ferro

(+2 Volontà)

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

Aura di Bene

Individuazione del Male

Punire il Male 2 volte

Grazia Divina

Imposizione delle Mani

Aura di Coraggio

Salute Divina

Scacciare Non-morti (6 volte)

Rimuovi Malattie

(1 volta a settimana)

LINGUAGGI

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

Comune

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

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