

Torneo di Dungeons & Dragons Ludicamente 2006															
Scheda del personaggio															
Personaggio:		Valien Postar		Giocatore:					Razza:		Umano				
Allineam.:		Caotico Buono		Divinità:		Olidammara			Sesso:		Maschio				
Età:	24	Altezza:	1.80	Peso:	90		Occhi:	castani		Capelli:	castani	Taglia:	Media		
Classi e livello										Punti Ferita					
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	increm. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti			
Ladro				40	8	-	1	6	33						
Ladro				10	5	-	2								
Ladro				10	5	-	3								
Ladro				10	5	Des	4		Punti esperienza						
Ladro				10	5	-	5		PX:	15000					
Ladro				10	5		6								
Classe Armatura										Iniziativa			rid danno		-
18	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp. Kg			
	10		+4		+4				+8	+4	+4	leggero	29		
	CA sorpreso		14		CA contatto		14					medio	58		
Caratteristiche							Bonus d'attacco						pesan.		87,5
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.	87,5	
FOR	14	+2	14	+2			Mischia	+6	+4	+2	-		terra	175	
DES	15	+2	16	+3	18	+4	Distanza	+8	+4	+4	-		trascin.	437,5	
COS	14	+2	14	+2			Tiri Salvezza						Movimento		
INT	12	+1	12	+1				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento	
SA G	10	-	10	-			Tempra	+5	+2	+2	+1		L	9 m	
CAR	10	-	10	-			Riflessi	+10	+5	+4	+1				
Lottare			+6			Volontà		+3	+2	-	+1				
Armi															
Armi			B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo		Speciale				
Spada corta+1			+9	1d6+3	19-20/x2	-	M	1 kg	Perf.						
Balestra a mano perf.			+9	1d4	19-20/x2	9 m	M	1 Kg	Perf.		Perfetta				
Balestra a mano perf. (entro 9 m)			+10	1d4+1	19-20/x2	9 m	M	1 Kg	Perf.		Perfetta				
Armature / Altre protezioni															
Nome			B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo		Speciale				
Giacco di maglia in mithral			+4	+6	9 m	0	10%	6,25	L						
Abilità															
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro		
Acrobazia		+13	Des	+4	9		Scalare		+4	For	+2	2			
Muoversi Silenz.		+13	Des	+4	9		Diplomazia		+2	Car	-	0	+2		
Nascondersi		+13	Des	+4	9		Saltare		+4	For	+2	0	+2		
Cercare		+10	Int	+1	9		Intimidire		+2	Car	-	0	+2		
Disatt. Congegni		+11	Int	+1	6	+2/+4*									
Raggiare		+9	Car	-	9										
Equilibrio		+10	Des	+4	4	+2									
Rapidità mano		+11	Des	+4	3	+4									
Artista fuga		+7	Des	+4	3										
Ascoltare		+8	Sag	-	8										
Osservare		+8	Sag	-	8										
Camuffare		+11	Car	-	7	+2/+4*									

Scassinare serr.	+12	Des	+4	4	+2/+4*	*= dovuto ad oggetti (calcolato sul Tot)																	
Talenti				Abilità di classe						Abilità di razza													
Iniziativa migliorata				Attacco Furtivo +3d6																			
Arma accurata				Trovare trappole																			
Dita Sottili				Eludere																			
Tiro ravvicinato				Senso delle trappole +2																			
				Schivare Prodigioso																			
Animale / Compagno												Munizioni											
DV		PF		Init		Velocità							20 Quadrelli (balestra a mano)										
CA						Att.base		Lottare							Peso TOT: 1 kg								
Attacco										Spazio/portata													
Attacco completo																							
Attacchi speciali																							
Qualità speciali																							
TS	TEM		RIFL		VOL		FOR		INT							Denaro							
Abilità							DES			SAG							MR: 13						
Talenti							COS			CAR							MA: 9						
																		MO: 6					
Oggetti Magici																		MP: 2					
Oggetto							Beneficio																
Mantello resistenza +1							Tutti TS +1 (calc.)							Onice (50 MO)									
Pozione oscurità							incantesimo																
Guanti della Destrezza +2							+2 alla DES (calc.)																
														Lingue									
														Comune									
														Elfico									
Equipaggiamento																							
Oggetto				Costo-Mo		Kg		Oggetto				Costo-Mo		Kg									
Abiti da esploratore				10		indossati		Gessetto				0,01		0									
Acciarino e pietra focaia				1		0		Giaciglio				0,1		2,5									
Borsa da cintura				1		0,25		Arnesi da scasso perfetti				100		1									
Otre d'acqua				1		2		Sacco vuoto (2)				0,2		0,5									
Razioni da viaggio (2 gg.)				1		0,25		Trucchi per il camuffamento				50		1									
Torcia				0,01		0,5		Mantello resistenza +1				Magico		0,5									
Zaino				2		0,25		Pozione oscurità				Magico		0,05									
Fischietto				0,8		0		Guanti delle destrezza +2				Magico		0									
Serratura Buona				80		0,5																	
Manette perfette				50		1																	
Peso trasportato totale (Kg):						21,8		(comprese armi e armature)															