

Torneo di Dungeons & Dragons Ludicamente 2006														
Scheda del personaggio														
Personaggio:		Loriana Aleen			Giocatore:					Razza:		Umano		
Allineam.:		Neutrale Buono			Divinità:		Boccob			Sesso:		Femmina		
Età:		25		Altezza:		1.65		Peso:		65		Occhi:		neri
Capelli:		neri		Taglia:		Media								
Classi e livello										Punti Ferita				
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti		
Mago				20	5	-	1	6	23					
Mago				5	3	-	2							
Mago				5	3	-	3							
Mago				5	3	Int	4		Punti esperienza					
Mago				6	3	-	5		PX:	15000				
Mago				6	3	-	6							
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno			
18	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp. Kg		
	10		+5		+2		+1		+2	+2		leggero	16,5	
	CA sorpreso		16		CA contatto		13					medio	33	
Caratteristiche						Bonus d'attacco								
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	pesan.	50
FOR	10	-	10	-			Mischia	+3	+3	-	-		sollev.	50
DES	14	+2	14	+2			Distanza	+5	+3	+2	-		terra	100
COS	12	+1	12	+1			Tiri Salvezza						Movimento	
INT	15	+2	16	+3	18	+4		Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento
SAG	14	+2	14	+2			Tempra	+5	+2	+1		+2	L	9 m
CAR	10	-	10	-			Riflessi	+4	+2	+2				
Lottare					+3		Volontà	+7	+5	+2				
Armi														
Armi		B. att.	Danni	Critico	Gittata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale					
Balestra leggera perf.		+6	1d8	19-20/x2	24 m	M	2	Perf.	Perfetta					
Pugnale perfetto in argento alchemico		+4	1d4-1	19-20/x2	3 m	M	0,5	Perf. Tagl.	Perfetto Argento alchem.					
Armature / Altre protezioni														
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale					
Bracciali dell'Armatura +5		+5	-	-	-	-	0,5	-						
Abilità														
Abilità	Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità	Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro			
Sapienza Magica	+18	Int	+4	9	+5									
Conos. (arcano)	+13	Int	+4	9										
Conos. (storia)	+10	Int	+4	6										
Conos. (geogr.)	+9	Int	+4	5										
Conos. (piani)	+9	Int	+4	5										
Concentrazione	+10	Cos	+1	9										
Decif. scritture	+8	Int	+4	4										
Ascoltare	+4	Sag	+2	0	+2									
Osservare	+4	Sag	+2	0	+2									

Talenti				Abilità di classe				Abilità di razza					
Scrivere Pergamene				Evocare Famiglio									
Robustezza													
Schivare													
Abilità focaliz.(Sapien. Magica)													
Incantesimi estesi													
Incantesimi focalizzati (invocazione)													
Allerta (famiglio)													
Animale / Compagno								Munizioni					
Tass - Topo (Animale minuscolo)													
DV	5	PF	10	Init	+2	Velocità	4,5 m		Quadrelli (10)				
CA	17 (+2Des,+2tagl,+3mag)					Att.base	+2	Lottare	-12	Quadrelli di Argento Alch. (10)			
Attacco		Morso+6 (1d3-4)			Spazio/portata		75cm/0cm		Quadrelli di ferro freddo (10)				
Attacco completo		Morso+6 (1d3-4)							Pesto TOT: 1,5 Kg.				
Attacchi speciali		-											
Qualità speciali		Visione crepuscolare, Olfatto acuto							Denaro				
TS	TEM	+2	RIFL	+4	VOL	+5				MR: 14			
Abilità	Equilibrio+10, Muoversi silenz.+10, Nascondersi+14,									MA: 9			
	Nuotare+10, Scalare+12					FOR	2	INT	8	MO: 9			
Talenti	Arma accurata, Condiv. Incant,					DES	15	SAG	12	MP: 2			
	Eludere migl, Legame empatico,					COS	10	CAR	2				
	Trasmettere incantesimi a contatto, Parlare col padrone									Ametista Viola (50 MO)			
Descrizione Oggetti Magici													
Oggetto						Beneficio							
Bacchetta dardo incantato (5 c.)						Incantesimo							
Pergamena Arcana:													
- Vedere l'invisibile						Incantesimo							
- Ragnatela						Incantesimo		Lingue					
- Scurovisione						Incantesimo		Comune					
Pozione Invisibilità						Incantesimo		Sottocomune					
Pozione Levitazione						Incantesimo		Draconico					
Pozione Cura ferite moderate						Incantesimo		Silvano					
Anello protezione +1						+1 CA		Nanico					
Bracciali dell'armatura +5						+5 CA							
Fascia dell'intelletto +2						+2 Intelligenza							
Equipaggiamento													
Oggetto			Costo-Mo	Kg	Oggetto			Costo	Kg				
Famiglio (Tass)			100	0	Pennino			0,1	0				
Abitio da studioso			5	0	Foglio pergamena			0,2	0				
Acciarino e pietra focaia			1	0	Inchiostro (fiala da 30 gr)			8	0				
Borsa da cintura			1	0,25	Giaciglio			0,1	2,5				
Otre d'acqua			1	2	Bacchetta dardo incantato			MAG	0,05				
Razioni da viaggio (2 gg)			1	1	Pergamena Arcana			MAG	0				
Torcia inestinguibile			110	0,5	Pozione invisibilità			MAG	0,05				
Pietra del tuono			50	0,5	Pozione Levitazione			MAG	0,05				
Zaino			2	1	Anello protezione +1			MAG	0				
Campanella			1	0	Pozione Cura ferite moder.			MAG	0,05				
Custodia per pergamene			1	0,25	Fascia dell'intelletto +2			MAG	1				
Borsa per componenti di incantesimi			5	1									
Peso trasportato totale (Kg):				14,70	(comprese armi e armature)								

Incantesimi							
Incantesimi al giorno						Per battere RI	Commenti
livello	num	rimasti	CD x TS	Libro	inc. bonus	+6	Scuola di specializzazione:
0	4+1		14/15	Tutti	-		Invocazione
1	3+1		15/16	7	1		
2	3+1		16/17	4	1		
3	2+1		17/18	4	1	Modificat. CD	Scuole proibite:
4						+4/+5*	Evocazione
5							Necromanzia
6							
7						% fallimento	*=incantesimi di invocazione
8						-	
9							
Incantesimi memorizzati/libro/conosciuti							
Memorizzati				Livello	Libro		Livello
					Tutti		0
					Scudo		1
					Charme su persone		1
					Ingrandire persone		1
					Dardo incantato (Invocazione)		1
					Ritirata rapida		1
					Stretta folgorante (Invocazione)		1
					Comprensione dei linguaggi		1
					Raggio rovente (Invocazione)		2
					Immagine speculare		2
					Sfocatura		2
					Trama ipnotica		2
					Palla di fuoco (Invocazione)		3
					Velocità		3
					Forma gassosa		3
					Ira		3