Fabian
nome del personaggio

giocatore

Tam in vita... - Torneo RBB - SDG Arena 2005
campagna

dungeon master

Umanoide - Non morto
razza

allineamento

7°
livello del person.

8°
livello equivalente

L'Unico
divinità

M
taglia

32
età

M
genere

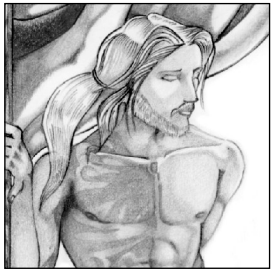
180 cm
altezza

70 kg
peso

castani
occhi

brizzolati
capelli

bronzea
carnagione



LIVELLI

CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RI/VO)
Bardo	5°	-	d12	+3	+1/+4/+4
Wight	2°	+1	d12	+1	+0/+0/+3

ATTACCO BASE
bonus: +4

MISCHIA
bonus d'attacco

TOTALE	= BONUS D'ATTACCO BASE	+ MODIF. DI FOR	+ MODIF. DI TAGLIA	+ MODIF. VARIO
+6	+4	+2	0	0

DISTANZA
bonus d'attacco

TOTALE	= BONUS D'ATTACCO BASE	+ MODIF. DI DES	+ MODIF. DI TAGLIA	+ MODIF. VARIO
+6	+4	+2	0	0

VELOCITÁ

SENZA ARMATURA	EFFETTIVA (CON ARMATURA)
9m	9m
6 caselle	6 caselle

CA
classe armatura

		BONUS DI ARMATURA	BONUS DI SCUDO	MODIF. DI DESTREZZA	MODIF. DI TAGLIA	ARMATURA NATURALE	BONUS DI DEVIAZIONE	MODIF. VARIO
CONDIZIONI NORMALI	17 = 10 +	4	0	+2	0	1	0	0
A TOCCO	12 = 10 +			✓	✓		✓	0
DI SORPRESA	15 = 10 +	✓	✓	✓/	✓	✓	✓	0
A TOCCO E DI SORPRESA	10 = 10 +			✓/	✓		✓	0

Il simbolo ✓ indica che il bonus è da sommare nelle condizioni considerate. Il simbolo ✓/ indica che il bonus è da sommare solo se espressamente indicato nelle Abilità Speciali del Personaggio

ARMATURA
penalità e malus

TIPO ARMATURA	BONUS MASSIMO DI DESTREZZA
Leggera	+4

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI	PENALITÁ DI ARMATURA ALLA PROVA
ignora	-2

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR forza	14	14	+2		
DES destrezza	15	15	+2		
COS costituzione	-	-	-		
INT intelligenza	10	10	0		
SAG saggezza	8	8	-1		
CAR carisma	20	22	+6		

PF
punti ferita: 72 totali

72 pf rimanenti

danni debilitanti

TIRI SALVEZZA

	TOTALE	= BONUS BASE	+ MODIF. DI ABILITÀ	+ MODIF. MAGICO	+ MODIF. VARIO
TEMPRA (costituzione)	1	1	-	0	0
RIFLESSI (destrezza)	6	4	2	0	0
VOLONTÁ (saggezza)	6	7	-1	0	0

modificatori condizionali

INIZIATIVA
modificatore

2 = 2 (MODIF. DI DESTREZZA) + 0 (MODIF. VARIO)

ARMI E ATTACCHI

NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG.	TIPO
Attacco a raggio/a tocco	+6	NA	NA		-	-
Spada lunga	+6	1d8+2	19-20/X2		M	T
Attacco di Schianto	+6	1d4+3	X2		M	C

BONUS DI LOTTA

6 = 4 (BONUS BASE D'ATTACCO) + 2 (MODIF. DI FORZA) + 0 (MODIF. DI TAGLIA SPECIALE) + 0 (MODIF. VARIO)

RESISTENZE

RIDUZIONE AL DANNO	RESISTENZA INCANTESIMI	PERCENTUALE OCCULTAMENTO
-	-	0%

CARICO
EFFETTIVO: 16,5

CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE
☒ 26	☐ 52	☐ 78
BONUS MAX DES: NO PENAL. ALLA PROVA: NO	BONUS MAX DES: +3 PENAL. ALLA PROVA: -3	BONUS MAX DES: +1 PENAL. ALLA PROVA: -6

SOLLEVARE SOPRA LA TESTA	SOLLEVARE DAL TERRENO	SPINGERE O TRASCINARE
78	156	390
= CARICO PESANTE	=2 x CARICO PESANTE	=5 x CARICO PESANTE

MUNIZIONI

ABILITÁ

GRADI MASSIMI (CLASSE / CL. INCROC.) 10/ 5

INCROCIATA ?	NOME DELL' ABILITÁ	CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	=	MODIFICAT. CARATT.	+	GRADI	+	MODIFICAT. VARI
☒	Acrobazia[a]	Des*	NO	=	1	+		+	-2
☒	Addestrare animali[a]	Car	NO	=	6	+		+	
☐	Artigianato (_____)	Int	0	=	0	+		+	
☐	Artigianato (_____)	Int	0	=	0	+		+	
☐	Artigianato (_____)	Int	0	=	0	+		+	
☐	Artista della fuga	Des*	0	=	2	+		+	-2
☐	Ascoltare	Sag	7	=	-1	+	8	+	
☐	Biblioteconomia	Int	0	=	0	+		+	
☐	Camuffare	Car	8	=	6	+		+	2(S)
☒	Cavalcare	Des	2	=	2	+		+	
☒	Cercare	Int	0	=	0	+		+	
☐	Concentrazione	Car	6	=	6	+		+	
☐	Conoscenze (Bardiche)[a]	Int	5	=	0	+	(5)	+	
☐	Conoscenze (Locali)[a]	Int	2	=	0	+	2	+	
☐	Conoscenze (_____)[a]	Int	NO	=	0	+		+	
☐	Conoscenze (_____)[a]	Int	NO	=	0	+		+	
☐	Conoscenze (_____)[a]	Int	NO	=	0	+		+	
☐	Decifrare scritture[a]	Int	NO	=	0	+		+	
☐	Diplomazia	Car	20	=	6	+	8	+	6(*)
☒	Disattivare congegni[a]	Int	NO	=	0	+		+	
☐	Equilibrio	Des*	0	=	2	+		+	-2
☒	Falsificare	Int	0	=	0	+		+	
☒	Guarire	Sag	-1	=	-1	+		+	
☒	Intimidire	Car	8	=	6	+		+	2(S)
☐	Intrattenere (Canto)[a]	Car	17	=	6	+	8	+	3(T)
☐	Intrattenere (Strum. a corda)[a]	Car	17	=	6	+	8	+	3(T)
☐	Intrattenere (_____)[a]	Car	NO	=	6	+		+	
☐	Lesto di mano[a]	Des*	NO	=	2	+		+	+2+2(S)
☐	Muoversi silenziosamente	Des*	10	=	2	+	2	+	+2+8(R)
☐	Nascondersi	Des*	2	=	2	+	2	+	-2
☐	Nuotare	For*	-2	=	2	+		+	-4
☐	Osservare	Sag	-1	=	-1	+	2	+	
☐	Percepire inganni	Sag	7	=	-1	+	8	+	
☐	Professione (_____)[a]	Sag	NO	=	-1	+		+	
☐	Professione (_____)[a]	Sag	NO	=	-1	+		+	
☐	Raccogliere informazioni	Car	16	=	6	+	8	+	2(T)
☐	Raggirare	Car	14	=	6	+	8	+	
☐	Saltare	For*	0	=	2	+		+	-2
☐	Sapienza Magica[a]	Int	NO	=	0	+		+	
☐	Scalare	For*	0	=	2	+		+	-2
☒	Scassinare serrature[a]	Des	NO	=	2	+		+	
☒	Sopravvivenza	Sag	-1	=	-1	+		+	
☒	Utilizzare corde	Des	1	=	1	+		+	
☐	Utilizzare oggetti magici[a]	Car	NO	=	6	+		+	
☐	Valutare	Int	0	=	0	+		+	

(S) bonus di sinergia da altra abilità
(T) bonus da talento
(R) bonus razziale
(*) 2 bonus +2 di sinergia da altre abilità più un bonus di +2 da talento
le altre voci varie sono penalità dovute all'armatura

Le abilità marcate con [a] possono essere usate solo se il Personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità.
Le abilità marcate con ☒ sono incrociate per il Personaggio (non sono tipiche della sua Classe).
Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare"

DUNGEONS & DRAGONS®
SCHEDA DEL PERSONAGGIO

EQUIPAGGIAMENTO

PESO TOTALE: 16,5

OGGETTO (Quantità se diversa da 1)	PESO (Kg)	OGGETTO (Quantità se diversa da 1)	PESO (Kg)
Giaco di Maglia	12,5	** Mantello del Carisma	1
Spada lunga	2		
Abiti	1		

MONETE, GEMME E GIOIELLI

m. rame	0
m. argento	0
m. oro	0
m. platino	0

gemme e gioielli (tra parentesi il valore in MO)

1 moneta di platino (MP) = 10 monete d'oro (MO) = 100 monete d'argento (MA) = 1000 monete di rame (MR)

LINGUAGGI

Comune

Linguaggi iniziali: Comune, linguaggi Razziali + 1 linguaggio per ogni punto di bonus di Intelligenza

PUNTI ESPERIENZA

NA	NA
ATTUALI	NECESSARI PER IL LIVELLO SUCCESSIVO

Autore: Andrea "Szass Tam" Barbera; ab_borgorevel@yahoo.it

TALENTI E ABILITÁ SPECIALI

DA USARE	DERIVA DA ...	NOME
☐	C	Competente con tutte le armi semplici più spada lunga, stocco
☐	_	spada corta, arco corto, frusta e manganello
☐	C	Competente con tutte le armature semplici e gli scudi
☐	_	eccetto lo scudo torre
☐	C	Può lanciare incantesimi in armatura leggera senza incorrere
☐	_	nelle normali penalità
☐	_	
☒	C	Musica Bardica (5 volte al giorno)
☐	_	- controcanto
☐	_	- affascinare
☐	_	- ispirare coraggio +1
☐	_	- ispirare competenza
☐	C	Conoscenza Bardica
☐	C	Lanciare Incantesimi Arcani
☐	_	
☐	T	Abilità Focalizzata [Intrattenere con strumenti a fiato]
☐	T	Abilità Focalizzata [Intrattenere con il canto]
☐	T	Fidato (+2 alle prove di Raccogliere Informazioni e Diplomazia)
☐	_	
☐	_	-- Incantesimi Conosciuti --
☐	_	livello 0
☐	_	Prestidigitazione, Lettura del Magico, Evoca Strumento,
☐	_	Ninna nanna, Luci Danzanti, Mano del mago
☐	_	livello 1
☐	_	Camuffare se stesso, Infliggi ferite leggere*, Sonno,
☐	_	Risata incontenibile di Tasha
☐	_	livello 2
☐	_	Immagine minore, Infliggi ferite moderate*, Blocca persona
☐	_	
☐	_	* dovuti alla trasformazione in non-morto: il personaggio non è
☐	_	più in grado di maneggiare energia positiva
☐	_	
☐	R	Tipo: NON MORTO (7 DV totali)
☒	R	Scurovisione fino a 18 mt
☐	R	Bonus razziale di +8 alle prove di muoversi silenziosamente
☐	R	Bonus +1 Armatura Naturale
☐	R	+2 DES +2 CAR
☒	T	Requiem
☒	T	Resistenza migliorata all'essere scacciato (conta come un
☐	_	non morto di 11DV)
☐	_	
☐	_	
☐	_	

La casella "da usare" è da crocettare se il giocatore si deve ricordare in ogni momento di usare il Talento o l'Abilità Speciale (Ex: Maestria, Attacco Poderoso, Incalzare). In caso contrario il Talento o l'Abilità è già conteggiata in qualche altro spazio della scheda (Ex: Focalizzazione in un'arma, Sensi Acuti, Robustezza). Nello spazio "deriva da..." bisogna indicare per quale motivo il personaggio possiede l'abilità: T= Talento; C= Abilità speciale di Classe (indicare quale tra parentesi nel nome); R= Abilità Razziale I= Bonus Inerente; A= Altro

INCANTESIMI

Bardo — ABILITÁ CLASSE: Car +6 — MODIF. ABIL. SUPERARE R.I.: 5 — ☒ ARCANI ☐ DIVINI

CD SECONDARIE	CD BASE	LIVELLO	INCANT. / GIORNO	INCANT. BASE	INCANT. ABILITÁ	ALTRI INCANT.
	16	0	3	3	0	
	17	1	5	3	2	
	18	2	3	1	2	

Incantesimi lanciabili al giorno (Incant / giorno) = Incantesimi base + Incantesimi bonus dovuti all'Abilità + altri Incantesimi bonus (per esempio di Dominio o di Specializzazione in una scuola).
CD base= Modif. Dell'Abilità chiave + livello dell'incantesimo
CD secondarie = CD base + modificatori condizionali in alcune scuole di Incantesimi

DESCRIZIONE TALENTI E ABILITÁ

Conoscenza Bardiche: vedi Manuale del Giocatore pagina 28

Musica Bardica: vedi Manuale del Giocatore pagina 29

- **Abilità Focalizzata [Intrattenere con strumenti a corda]:** ottieni un bonus di +3 in tutte le prove che riguardano questa abilità. Questo bonus è già conteggiato nella sezione abilità della scheda.
- **Abilità Focalizzata [Intrattenere con il canto]:** ottieni un bonus di +3 in tutte le prove che riguardano questa abilità. Questo bonus è già conteggiato nella sezione abilità della scheda.
- **Fidato:** ottieni un bonus di +2 in tutte le prove di Raccogliere informazioni e di Diplomazia. Questi bonus sono già conteggiati nella sezione abilità della scheda. (Fonte: "Il canto e il silenzio").
- **Requiem:** puoi estendere gli effetti della tua musica bardica che influenzerebbero la mente in maniera da influenzare anche i non morti. Tutti gli effetti di musica bardica su creature non-morte hanno solo metà della durata che avrebbero normalmente. (Fonte: "Libris Mortis").
- **Resistenza migliorata all'essere scacciato:** sei meno affetto da chierici e paladini di quanto normalmente saresti (vedi scacciare o intimorire non morti a pagina 158 del manuale del giocatore). Quando qualcuno prova a scacciarti, intimorirti, comandarti o distruggerti aggiungi 4 per determinare i tuoi Dadi Vita effettivi, quindi agli effetti riportati in precedenza sei un non-morto di 11 Dadi Vita. (Fonte: "Libris Mortis").