Olynthus (nome del personaggio) | (giocatore)

(dungeon master) | Tam in vita... - Torneo RBB - SDG Arena 2005 (campagna)

Umanoide - Non morto (razza) | (allineamento) | 7° (livello del person.) | 8° (livello equivalente) | L'Unico (divinità)

M (taglia) | 28 (età) | M (genere) | 170 m (altezza) | 60 kg (peso) | Verdi (occhi) | Castani (capelli) | Chiara (carnagione)

Revelsh Blind Beholders

LIVELLI

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

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR forza	10	10	0		
DES destrezza	16	16	+3		
COS costituzione	-	-	-		
INT intelligenza	20	22	+6		
SAG saggezza	18	18	+4		
CAR carisma	10	10	0		

INIZIATIVA modificatore: 3 = 3 (MODIF. DI DESTREZZA) + 0 (MODIF. VARIO)

ATTACCO BASE bonus: +3

	TOTALE	= BONUS D'ATTACCO BASE	+ MODIF. DI FOR	+ MODIF. DI TAGLIA	+ MODIF. VARIO
MISCHIA bonus d'attacco	+3	+3	0	0	0
DISTANZA bonus d'attacco	+6	+3	+3 (MODIF. DI DES)	0 (MODIF. DI TAGLIA)	0 (MODIF. VARIO)

VELOCITÁ

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

CA classe armatura

		= 10 + BONUS DI ARMATURA	+ BONUS DI SCUDO	+ MODIF. DI DESTREZZA	+ MODIF. DI TAGLIA	+ ARMATURA NATURALE	+ BONUS DI DEVIAZIONE	+ MODIF. VARIO
CONDIZIONI NORMALI	15	0	0	+3	0	2	0	0
A TOCCO	13			✓	✓		✓	0
DI SORPRESA	12	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0
A TOCCO E DI SORPRESA	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
Nessuna	-
FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI	PENALITÁ DI ARMATURA ALLA PROVA
-	-

PF punti ferita: 68 totali; 68 pf rimanenti; danni debilitanti

TIRI SALVEZZA

	TOTALE	= BONUS BASE	+ MODIF. DI ABILITÀ	+ MODIF. MAGICO	+ MODIF. VARIO
TEMPRA (costituzione)	1	1	-	0	0
RIFLESSI (destrezza)	4	1	3	0	0
VOLONTÁ (saggezza)	13	9	4	0	0

modificatori condizionali

ARMI E ATTACCHI

NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG.	TIPO
Attacco a raggio/a tocco	+6	-	-	-	-	-
2 artigli	+3/+3	1d3+paralisi	X2		M	T
Pugnale (in mischia)	+3	1d4	19-20/X2		M	P/T
Pugnale (a distanza)	+6	1d4	19-20/X2	3	M	P

BONUS DI LOTTA

3 = 3 (BONUS BASE D'ATTACCO) + 0 (MODIF. DI FORZA) + 0 (MODIF. DI TAGLIA SPECIALE) + 0 (MODIF. VARIO)

RESISTENZE

RIDUZIONE AL DANNO	RESISTENZA INCANTESIMI	PERCENTUALE OCCULTAMENTO
-	-	0%

CARICO

EFFETTIVO: 10

☒ CARICO LEGGERO	☐ CARICO MEDIO	☐ CARICO PESANTE
15	30	45
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
45	90	225
= CARICO PESANTE	=2 x CARICO PESANTE	=5 x CARICO PESANTE

MUNIZIONI

ABILITÁ

GRADI MASSIMI (CLASSE / CL. INCROC.) 9 /4,5

INCROCIATA ?	NOME DELL' ABILITÁ	CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	=	MODIFICAT. CARATT.	+	GRADI	+	MODIFICAT. VARI
☐	Acrobazia[a]	Des*	NO	=	3	+		+	
☒	Addestrare animali[a]	Car	NO	=	0	+		+	
☐	Artigianato (Alchimia)	Int	10	=	6	+	4	+	
☐	Artigianato ( )	Int	NO	=	6	+		+	
☐	Artigianato ( )	Int	NO	=	6	+		+	
☒	Artista della fuga	Des*	3	=	3	+		+	
☒	Ascoltare	Sag	4	=	4	+		+	
☐	Biblioteconomia	Int	24	=	6	+	9	+	9(*)
☒	Camuffare	Car	0	=	0	+		+	
☒	Cavalcare	Des	3	=	3	+		+	
☐	Cercare	Int	12	=	6	+	6	+	
☐	Concentrazione	Car	4	=	0	+	4	+	
☐	Conoscenze (Arcane)[a]	Int	15	=	6	+	9	+	
☐	Conoscenze (Architettura)[a]	Int	9	=	6	+	3	+	
☐	Conoscenze (Geografia)[a]	Int	9	=	6	+	3	+	
☐	Conoscenze (Storia)[a]	Int	9	=	6	+	3	+	
☐	Conoscenze (I Piani)[a]	Int	9	=	6	+	3	+	
☐	Decifrare scritture[a]	Int	13	=	6	+	5	+	2(T)
☒	Diplomazia	Car	0	=	0	+		+	
☒	Disattivare congegni[a]	Int	6	=	6	+		+	
☐	Equilibrio	Des*	6	=	3	+	3	+	
☐	Falsificare	Int	19	=	6	+	9	+	4(°)
☒	Guarire	Sag	4	=	4	+		+	
☒	Intimidire	Car	0	=	0	+		+	
☒	Intrattenere ( )[a]	Car	NO	=	0	+		+	
☒	Intrattenere ( )[a]	Car	NO	=	0	+		+	
☒	Intrattenere ( )[a]	Car	NO	=	0	+		+	
☒	Lesto di mano[a]	Des*	NO	=	3	+		+	
☐	Muoversi silenziosamente	Des*	6	=	3	+	3	+	
☐	Nascondersi	Des*	6	=	3	+	3	+	
☒	Nuotare	For*	0	=	0	+		+	
☐	Osservare	Sag	8	=	4	+	4	+	
☒	Percepire inganni	Sag	4	=	4	+		+	
☐	Professione (Amanuense)[a]	Sag	15	=	4	+	9	+	2(T)
☐	Professione ( )[a]	Sag	NO	=	4	+		+	
☒	Raccogliere informazioni	Car	0	=	0	+		+	
☒	Raggirare	Car	0	=	0	+		+	
☒	Saltare	For*	0	=	0	+		+	
☐	Sapienza Magica[a]	Int	17	=	6	+	9	+	2(S)
☐	Scalare	For*	3	=	0	+	3	+	
☒	Scassinare serrature[a]	Des	NO	=	3	+		+	
☒	Sopravvivenza	Sag	4	=	4	+		+	
☒	Utilizzare corde	Des	3	=	3	+		+	
☒	Utilizzare oggetti magici[a]	Car	NO	=	0	+		+	4(S)
☒	Valutare	Int	6	=	6	+		+	

(S) bonus di sinergia da altra abilità
(T) bonus derivato da talento
(*) +4 bonus di sinergia da altre abilità più +5 derivato da talenti
(°) +2 bonus di sinergia da altre abilità più +2 derivato da talento

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: 1,5

OGGETTO (Quantità se diversa da 1)	PESO (Kg)	OGGETTO (Quantità se diversa da 1)	PESO (Kg)
Abiti	1	** Fascia dell'Intelletto	0
Pugnale	0,5		
Componenti per incantesimi	0		

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
☐	C	Competente con tutte le armature leggere
☐		
☐	C	Evocare famiglio
☐	C	Scrivere pergamene
☐	C	Lanciare incantesimi arcani
☐		
☐	T	Topo di biblioteca
☐	T	Di bella grafia
☐	T	Abilità focalizzata [biblioteconomia]
☒	T	Incantesimi in combattimento
☒	T	Controincantesimo migliorato
☐		
☐		
☐		-- Incantesimi Conosciuti --
☐		livello 0
☐		Tutti
☐		livello 1
☐		Cancellare, Ritirata rapida, Ingrandire persona,
☐		Individuazione dei non morti, Dardo incantato, Scudo
☐		Armatura magica
☐		livello 2
☐		Immagini speculari, Chiavistello magico, Evocare mostri II
☐		Sfera fiammeggiante
☐		livello 3
☐		Velocità, Pagina Segreta, Fulmine Magico
☐		
☐	R	Tipo: NON MORTO (8 DV totali)
☒	R	Scurovisione fino a 18 mt
☐	R	Resistenza ad essere scacciato +2 (conta come se avesse 10 DV)
☒	R	Paralisi (Tiro Salvezza Tempra CD 14 nega)
☐	R	+2 Armatura Naturale
☐	R	+2 FOR +2 INT +2 SAG +2 DES
☒	T	Resistenza 10 dall'energia positiva
☐		
☐		
☐		
☐		
☐		
☐		
☐		
☐		
☐		

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

Mago — ABILITÁ CLASSE: Int +5 — MODIF. ABIL. SUPERARE R.I.: 5 — ☒ ARCANI ☐ DIVINI

CD SECONDARIE	CD BASE	LIVELLO	INCANT. / GIORNO	INCANT. BASE	INCANT. ABILITÁ	ALTRI INCANT.
	16	0	4	4	0	
	17	1	5	3	2	
	18	2	4	2	2	
	19	3	2	1	1	

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

✪**Evocare Famiglio**: vedi Manuale del Giocatore nelle pagine 56 e 57. L'abilità non è utilizzabile nel corso dell'avventura.

✪**Scrivere Pergamene**: vedi Manuale del Giocatore a pagina 100. Il talento non è utilizzabile nel corso dell'avventura.

✦**Topo di biblioteca**: ottieni un bonus di +2 in tutte le prove di Biblioteconomia e Decifrare scritture. Questi bonus sono già conteggiati nella sezione abilità della scheda. (Fonte: Home rule RBB).

✦**Calligrafo**: ottieni un bonus di +2 in tutte le prove di Professione [amanuense] e di falsificare. Questi bonus sono già conteggiati nella sezione abilità della scheda. (Fonte: Home rule RBB).

✦**Abilità Focalizzata [biblioteconomia]**: ottieni un bonus di +3 in tutte le prove che riguardano questa abilità. Questo bonus è già conteggiato nella sezione abilità della scheda.

✦**Incantare in combattimento**: ottieni un bonus di +4 alle prove di concentrazione effettuate per lanciare un incantesimo sulla difensiva (vedi pagina 140 del manuale del giocatore), in lotta o immobilizzato.

✦**Controincantesimo migliorato**: quando contrasti una magia puoi lanciare un incantesimo della stessa scuola che è superiore di 1 o più livelli di quello dell'incantesimo contrato.

✪**Resistenza all'essere scacciato +2**: 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 2 per determinare i tuoi Dadi Vita effettivi, quindi agli effetti riportati in precedenza sei un non-morto di 10 Dadi Vita.

✪**Paralisi:** una creatura che colpisci con i tuoi artigli deve superare un TS tempra CD 14 per non rimanere paralizzato per 1 round.

✦**Resistenza 10 all'energia positiva:** guadagni resistenza 10 contro gli effetti di energia positiva, come gli incantesimi di cura. (Fonte: "Libris Mortis").