

Oskar

nome del personaggio

giocatore

dungeon master

Umano

razza

M

42

M

168 m

90 kg

Castani

Rossi

Chiara

taglia

età

genere

altezza

peso

occhi

capelli

carnagione

LIVELLI					
CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RI/VO)
Isidro	3°	-	d6	+2	+1/+3/+1
Guerriero	1°	-	d10	+1	+2/+0/+0
Illusionista	1°	-	d4	+0	+0/+0/+2

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR forza	14	14	+2		
DES destrezza	18	18	+4		
COS costituzione	12	12	+1		
INT intelligenza	14	14	+2		
SAG saggezza	8	8	-1		
CAR carisma	8	8	-1		

INIZIATIVA

modificatore

8

=

4

+

4

MODIF. DI DESTREZZA

MODIF. VARIO

ARMI E ATTACCHI					
NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG. TIPO
Spada Corta +1	+8	1d6+3	19-20/X2		M C
2 Spade Corte +1	+6/+6	1d6+3/1d6+2	19-20/X2		M C

DUNGEONS

DRAGONS

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Revelsh Blind

Beholders

ATTACCO BASE

bonus

+3

TOTALE

BONUS D'ATTACCO BASE

MODIF. DI FOR

MODIF. DI TAGLIA

MODIF. VARIO

+5

=

+3

+

+2

+

0

+

0

MISCHIA

bonus d'attacco

+7

=

+3

+

+4

+

0

+

0

DISTANZA

bonus d'attacco

TOTALE

BONUS D'ATTACCO BASE

MODIF. DI DES

MODIF. DI TAGLIA

MODIF. VARIO

+5

=

+3

+

+4

+

0

+

0

CA

classe armatura

BONUS DI ARMATURA

BONUS DI SCUDO

MODIF. DI DESTREZZA

MODIF. DI TAGLIA

ARMATURA NATURALE

BONUS DI DEVIAZIONE

MODIF. VARIO

CONDIZIONI NORMALI

16

=

10

+

2

+

0

+

+4

+

0

+

0

+

0

+

0

A TOCCO

14

=

10

+

✓

✓

✓

+

0

DI SORPRESA

12

=

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

PF

punti ferita

23

totali

23

pf rimanenti

danni debilitanti

TIRI SALVEZZA

TOTALE

BONUS BASE

MODIF. DI ABILITÀ

MODIF. MAGICO

MODIF. VARIO

TEMPRA

(costituzione)

5

=

3

+

1

+

1

+

0

RIFLESSI

(destrezza)

8

=

3

+

4

+

1

+

0

VOLONTÀ

(saggezza)

3

=

3

+

-1

+

1

+

0

modificatori condizionali

Eludere (non prende danni su TS riflessi passato)

BONUS DI LOTTA

5

=

3

+

2

+

0

+

0

BONUS BASE D'ATTACCO

MODIF. DI FORZA

MODIF. DI TAGLIA SPECIALE

MODIF. VARIO

RESISTENZE

-

RIDUZIONE AL DANNO

-

RESISTENZA INCANTESIMI

0%

PERCENTUALE OCCULTAMENTO

CARICO

EFFETTIVO

10

26

CARICO LEGGERO

BONUS MAX DES: NO

PENAL ALLA PROVA: NO

52

CARICO MEDIO

BONUS MAX DES: +3

PENAL ALLA PROVA: -3

78

CARICO PESANTE

BONUS MAX DES: +1

PENAL ALLA PROVA: -6

78

SOLLEVARE SOPRA LA TESTA

= CARICO PESANTE

156

SOLLEVARE DAL TERRENO

=2 x CARICO PESANTE

390

SPINGERE O TRASCINARE

=5 x CARICO PESANTE

ABILITÀ

GRADI MASSIMI (CLASSE / CL. INCROC.)

8 / 4

NOME DELL'ABILITÀ

CARATT. CHIAVE

BONUS TOTALE

MODIFICAT. CARATT.

GRADI

MODIFICAT. VARI

Acrobazia^a

Des*

12

=

4

+

8

+

—

Addestrare animali^a

Car

NO

=

-1

+

—

+

—

Artigianato ()

Int

2

=

2

+

—

+

—

Artigianato ()

Int

2

=

2

+

—

+

—

Artigianato ()

Int

2

=

2

+

—

+

—

Artista della fuga

Des*

10

=

4

+

6

+

—

Ascoltare

Sag

4

=

-1

+

5

+

—

Biblioteconomia

Int

2

=

2

+

—

+

—

Camuffare

Car

4

=

-1

+

5

+

—

Cavalcare

Des

4

=

4

+

—

+

—

Cercare

Int

2

=

2

+

—

+

—

Concentrazione

Cos

1

=

1

+

—

+

—

Conoscenze (Arcane)

Int

3

=

2

+

1

+

—

Conoscenze (Dungeon)

Int

3

=

2

+

1

+

—

Conoscenze ()

Int

NO

=

2

+

—

+

—

Conoscenze ()

Int

NO

=

2

+

—

+

—

Conoscenze ()

Int

NO

=

2

+

—

+

—

Conoscenze ()

Int

NO

=

2

+

—

+

—

Decifrare scritture^a

Int

NO

=

2

+

—

+

—

Diplomazia

Car

-1

=

-1

+

—

+

—

Disattivare congegni^a

Int

8

=

2

+

6

+

—

Equilibrio

Des*

10

=

4

+

4

+

2(S)

Falsificare

Int

2

=

2

+

—

+

—

Guarire

Sag

-1

=

-1

+

—

+

—

Intimidire

Car

-1

=

-1

+

—

+

—

Intrattenere ()

Car

NO

=

-1

+

—

+

—

Intrattenere ()

Car

NO

=

-1

+

—

+

—

Intrattenere ()

Car

NO

=

-1

+

—

+

—

Lesto di mano^a

Des*

12

=

4

+

8

+

—

Muoversi silenziosamente

Des*

12

=

4

+

8

+

—

Nascondersi

Des*

9

=

4

+

5

+

—

Nuotare

For*

2

=

2

+

—

+

—

Osservare

Sag

2

=

-1

+

3

+

—

Percepire inganni

Sag

2

=

-1

+

3

+

—

Professione ()

Sag

NO

=

-1

+

—

+

—

Professione ()

Sag

NO

=

-1

+

—

+

—

Raccogliere informazioni

Car

-1

=

-1

+

—

+

—

Raggiare

Car

-1

=

-1

+

—

+

—

Saltare

For*

4

=

2

+

—

+

2(S)

Sapienza Magica^a

Int

3

=

2

+

1

+

—

Scalare

For*

4

=

2

+

2

+

—

Scassinare serrature^a

Des

12

=

4

+

8

+

—

Sopravvivenza

Sag

-1

=

-1

+

—

+

—

Utilizzare corde

Des

6

=

4

+

—

+

2(S)

Utilizzare oggetti magici^a

Car

NO

=

-1

+

—

+

—

Valutare

Int

3

=

2

+

1

+

—

(S) bonus di sinergia da altra abilità

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".

- ♣ **Attacco furtivo:** vedi Manuale del Giocatore a pagina 40.
- ♣ **Scoprire trappole:** puoi usare l'abilità cercare per localizzare trappole con classe di difficoltà superiore a 20.
- ♣ **Eludere:** se sei esposto a qualsiasi effetto che normalmente ti permette di tentare un TS sui riflessi per evitare la metà dei danni, non subisci danni con un TS effettuato con successo. Questo bonus è già conteggiato nella scheda.
- ♣ **Percepire trappole +1:** hai un bonus di +1 ai TS su i riflessi effettuati per evitare trappole ed un bonus di schivare di +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da trappole.
- ♣ **Epocare 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.
- + **Iniziativa Migliorata:** ottieni un bonus di +4 ai tiri di iniziativa. Questo bonus è già conteggiato nella sezione di iniziativa della scheda.
- + **Schivare:** nel corso del tuo round, puoi designare un avversario e ricevere un bonus di +1 alla classe armatura per schivare gli attacchi di questo avversario. È possibile designare un nuovo avversario per ogni round.
- + **Arma accurata:** con un'arma leggera (come la spada corta) puoi utilizzare il modificatore di destrezza invece di quello di forza per il tiro per colpire. Questo talento è già conteggiato nella sezione di armi della scheda.
- + **Combattere con 2 armi:** puoi combattere con 2 armi leggere (come 2 spade corte) e effettuare un attacco con la mano sinistra ma subire una penalità di -2 a tutti gli attacchi effettuati nel round. Quest'opzione di combattimento è già conteggiata nella sezione di armi della scheda.