

Belvia

nome del personaggio

giocatore

Cam in vita... - Torneo RBB - SDG Arena 2005

campagna

dungeon master

Umanoide - Non morto

allineamento

7°

livello del person.

8°

livello equivalente

L'Unico

divinità

M
taglia

26
età

F
genere

180 cm
altezza

70 kg
peso

Azzurri
occhi

Ramati
capelli

Chiara
carnagione



LIVELLI					
CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RI/VO)
Ex-Chierico	1°	-	d12	+0	+2/+0/+2
Ex-Paladino	4°	-	d12	+4	+4/+1/+1
Shoul	2°	+1	d12	+1	+0/+0/+3

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR forza	20	20	+5		
DES destrezza	10	10	0		
COS costituzione	-	-	-		
INT intelligenza	15	15	+2		
SAG saggezza	15	15	+2		
CAR carisma	16	16	+3		

INIZIATIVA modificatore	0	=	0	+	0
			MODIF. DI DESTREZZA		MODIF. VARIO

ARMI E ATTACCHI					
NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG. TIPO
2 Artigli	+10/+10	1d3+5 + paralisi	X2		⌘
Spadone +1	+12	2d6+8	19-20/X2		M ⌘
Spadone +1 (con X punti di aff.poderoso)	+12-X	2d6+8+2X	19-20/X2		M ⌘
Pugnale perfetto (mischia)	+11	1d4+5	19-20/X2		M p
Pugnale perfetto (lancio)	+6	1d4+5	19-20/X2	3m	M p



ATTACCO BASE bonus	+5
------------------------------	----

MISCHIA bonus d'attacco	+10
-----------------------------------	-----

DISTANZA bonus d'attacco	+5
------------------------------------	----

CA classe armatura			BONUS DI ARMATURA	BONUS DI SCUDO	MODIF. DI DESTREZZA	MODIF. DI TAGLIA	ARMATURA NATURALE	BONUS DI DEVIATIONE	MODIF. VARIO
CONDIZIONI NORMALI	22	= 10 +	9	0	0	0	2	1	0
A TOCCO	11	= 10 +			✓	✓		✓	0
DI SORPRESA	22	= 10 +	✓	✓	≡	✓	✓	✓	0
A TOCCO E DI SORPRESA	11	= 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	93	totali
93		
pf rimanenti		
danni debilitanti		

TIRI SALVEZZA	TOTALE	BONUS BASE	MODIF. DI ABILITÀ	MODIF. MAGICO	MODIF. VARIO
TEMPRA (costituzione)	6	= 6	+ -	+ 0	+ 0
RIFLESSI (destrezza)	1	= 1	+ 0	+ 0	+ 0
VOLONTÀ (saggezza)	8	= 6	+ 2	+ 0	+ 0

VELOCITÀ	
SENZA ARMATURA	EFFETTIVA (CON ARMATURA)
9m	6m
6 caselle	4 caselle

ARMATURA penalità e malus	
Pesante	+1
TIPO ARMATURA	BONUS MASSIMO DI DESTREZZA
35%	-6
ALLIMENTO CANTESIMI ARCANI	PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA

modificatori condizionali

BONUS DI LOTTA

10

=

5

+

5

+

0

+

0

BONUS BASE
D'ATTACCO

MODIF.
DI FORZA

MODIF. DI
TAGLIA SPECIALE

MODIF.
VARIO

RESISTENZE		
		
RIDUZIONE AL DANNO	RESISTENZA INCANTESIMI	PERCENTUALE OCCULTAMENTO

CARICO	EFFETTIVO	32,5
☒ 67	☐ 135	☐ 200
CARICO LEGGERO BONUS MAX DES: NO PENAL ALLA PROVA: NO	CARICO MEDIO BONUS MAX DES: +3 PENAL ALLA PROVA: -3	CARICO PESANTE BONUS MAX DES: +1 PENAL ALLA PROVA: -6
200	400	1000
SOLLEVARE SOPRA LA TESTA = CARICO PESANTE	SOLLEVARE DAL TERRENO = 2 x CARICO PESANTE	SPINGERE O TRASCINARE = 5 x CARICO PESANTE

ABILITÀ						GRADI MASSIMI (CLASSE / CL. INCROC.)		10 / 5	
NOME DELL'ABILITÀ	CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	MODIFICAT. CARATT.	GRADI	MODIFICAT. VARI				
☒ Acrobazia ^a		Des*	NO	=	0	+		+	-6
☐ Addestrare animali ^a	Car	NO	=	3	+		+		
☐ Artigianato ()	Int	2	=	2	+		+		
☐ Artigianato ()	Int	2	=	2	+		+		
☐ Artigianato ()	Int	2	=	2	+		+		
☒ Artista della fuga	Des*	-6	=	0	+		+		-6
☒ Ascoltare	Sag	4	=	2	+		2	+	
☒ Biblioteconomia	Int	2	=	2	+		+		
☒ Camuffare	Car	3	=	3	+		+		
☐ Cavalcare	Des	0	=	0	+		+		
☒ Cercare	Int	2	=	2	+		+		
☐ Concentrazione	Car	5	=	3	+		2	+	
☐ Conoscenze (Religione)	Int	9	=	2	+		7	+	
☐ Conoscenze (Trad. Militari)	Int	9	=	2	+		7	+	
☒ Conoscenze ()	Int	NO	=	2	+		+		
☒ Conoscenze ()	Int	NO	=	2	+		+		
☒ Conoscenze ()	Int	NO	=	2	+		+		
☒ Conoscenze ()	Int	NO	=	2	+		+		
☒ Decifrare scritture ^a	Int	NO	=	2	+		+		
☐ Diplomazia	Car	8	=	3	+		5	+	
☒ Disattivare congegni ^a	Int	NO	=	2	+		+		
☐ Equilibrio	Des*	-6	=	0	+		+		-6
☒ Falsificare	Int	2	=	2	+		+		
☐ Guarire	Sag	10	=	2	+		8	+	
☒ Intimidire	Car	3	=	3	+		+		
☒ Intrattenere ()	Car	NO	=	3	+		+		
☒ Intrattenere ()	Car	NO	=	3	+		+		
☒ Intrattenere ()	Car	NO	=	3	+		+		
☒ Lesto di mano ^a	Des*	NO	=	0	+		+		-6
☐ Muoversi silenziosamente	Des*	-4	=	0	+		2	+	-6
☐ Nascondersi	Des*	-4	=	0	+		2	+	-6
☒ Nuotare	For*	-7	=	5	+		+		-12
☐ Osservare	Sag	4	=	2	+		2	+	
☒ Percepire inganni	Sag	2	=	2	+		+		
☒ Professione ()	Sag	NO	=	2	+		+		
☒ Professione ()	Sag	NO	=	2	+		+		
☒ Raccogliere informazioni	Car	3	=	3	+		+		
☒ Raggiare	Car	3	=	3	+		+		
☒ Saltare	For*	-1	=	5	+		+		-6
☐ Sapienza Magica ^a	Int	5	=	2	+		3	+	
☐ Scalare	For*	1	=	5	+		2	+	-6
☒ Scassinare serrature ^a	Des	NO	=	0	+		+		
☒ Sopravvivenza	Sag	2	=	2	+		+		
☒ Utilizzare corde	Des	0	=	0	+		+		
☒ Utilizzare oggetti magici ^a	Car	NO	=	3	+		+		
☒ Valutare	Int	2	=	2	+		+		
☐			=		+		+		
☐			=		+		+		
☐			=		+		+		
☐			=		+		+		
☐			=		+		+		
☐			=		+		+		

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".

