

Belvia

nome del personaggio

giocatore

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

campagna

dungeon master

Umana

razza

allineamento

5°

livello del person.

5°

livello equivalente

L'Unico

divinità

M

26

F

180 cm

70 kg

Azzurri

Ramati

Chiara

taglia

età

genere

altezza

peso

occhi

capelli

carnagione

## LIVELLI

CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RI/VO)
Chierico	1°	-	d8	+0	+2/+0/+2
Paladino	4°	-	d10	+4	+4/+1/+1

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
<b>FOR</b> forza	18	18	+4		
<b>DES</b> destrezza	8	8	-1		
<b>COS</b> costituzione	8	8	-1		
<b>INT</b> intelligenza	13	13	+1		
<b>SAG</b> saggezza	13	13	+1		
<b>CAR</b> carisma	16	16	+3		

## INIZIATIVA modificatore

-1 = -1 + 0

MODIF. DI DESTREZZA MODIF. VARIO

## ARMI E ATTACCHI

NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG.	TIPO
Spadone +1	+10	2d6+7	19-20/X2		M	C
Spadone +1 (con X punti di att.poderoso)	+10-X	2d6+7+2X	19-20/X2		M	C
Pugnale perfetto (mischia)	+9	1d4+2	19-20/X2		M	P
Pugnale perfetto (francio)	+4	1d4+2	19-20/X2	3m	M	P



SCHEDA DEL PERSONAGGIO



## ATTACCO BASE

bonus

+4

## MISCHIA

bonus d'attacco

TOTALE

+8

BONUS D'ATTACCO BASE +4

MODIF. DI FOR +4

MODIF. DI TAGLIA 0

MODIF. VARIO 0

## DISTANZA

bonus d'attacco

TOTALE

+3

BONUS D'ATTACCO BASE +4

MODIF. DI DES -1

MODIF. DI TAGLIA 0

MODIF. VARIO 0

## CA

classe armatura

CONDIZIONI NORMALI	19	= 10 +	9	+	0	+	-1	+	0	+	0	+	1	+	0
A TOCCO	10	= 10 +					✓		✓				✓		0
DI SORPRESA	19	= 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	30	totali
30		
pf rimanenti		
danni debilitanti		

## TIRI SALVEZZA

	TOTALE	BONUS BASE	MODIF. DI ABILITÀ	MODIF. MAGICO	MODIF. VARIO
<b>TEMPRA</b> (costituzione)	8	6	-1	0	3
<b>RIFLESSI</b> (destrezza)	3	1	-1	0	3
<b>VOLONTÀ</b> (saggezza)	7	3	1	0	3

## VELOCITÀ

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

## ARMATURA

penalità e malus

<b>Pesante</b>	+1
TIPO ARMATURA	BONUS MASSIMO DI DESTREZZA
35%	-6
FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI	PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA

## BONUS DI LOTTA

8 = 4 + 4 + 0 + 0

BONUS BASE D'ATTACCO MODIF. DI FORZA MODIF. DI TAGLIA SPECIALE MODIF. VARIO

## RESISTENZE

-	-	0%
RIDUZIONE AL DANNO	RESISTENZA INCANTESIMI	PERCENTUALE OCCULTAMENTO

## CARICO

EFFETTIVO 32,5

<input checked="" type="checkbox"/> 50	<input type="checkbox"/> 100	<input type="checkbox"/> 150
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
150	300	750
SOLLEVARE SOPRA LA TESTA = CARICO PESANTE	SOLLEVARE DAL TERRENO = 2 x CARICO PESANTE	SPINGERE O TRASCINARE = 5 x CARICO PESANTE

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

Le abilità marcate con <sup>a</sup> 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"

The diagram illustrates the progression of experience points. At the top, a black bar contains the text "PUNTI ESPERIENZA" in white. Below this, two white rectangular boxes are shown. The left box contains the text "09" in a stylized font, with the word "ATTUALI" centered below it. The right box contains the text "09" in the same stylized font, with the text "NECESSARI PER IL LIVELLO SUCCESSIVO" centered below it. A horizontal line connects the two boxes, indicating a transition or requirement.

La casella "da usare" è da crocettare se il giocatore si deve ricordare in ogni momento di usare il Talento o l'Abilità Speciale (Ez: Maestria, Attacco Pderoso, Incalzare). In caso contrario il Talento o l'Abilità è già conteggiata in qualche altro spazio della scheda (Ez: Focalizzazione in un'arma, Senti 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; B= Bonus Inerente; A= Altro

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

- ✦ **Lancio spontaneo di incantesimi di cura:** puoi “perdere” un qualsiasi incantesimo preparato in precedenza come chierico per lanciare un incantesimo “curare” dello stesso livello o di livello inferiore.
- ✦ **Aura di bene:** sei circondato da un’aura di bene che ti rende localizzabile da creature malvagie.
- ✦ **Scacciare i non morti:** vedi pagina 158 del Manuale del Giocatore. A tutti gli effetti scacci i non-morti come un chierico di 2° livello grazie ai tuoi livelli da paladina.
- ✦ **Punire il male:** una volta al giorno hai un bonus di +3 ad un attacco e, se colpisci, un bonus di +4 ai danni. Se la creatura che colpisci non è malvagia non hai nessun bonus.
- ✦ **Grazia divina:** hai un bonus di +3 a tutti i TS. Questo bonus è già conteggiato nella sezione TS della scheda.
- ✦ **Imposizione delle mani:** puoi guarire fino a 12 punti ferita al giorno imponendo le mani, anche dividendo i punti fra più persone.
- ✦ **Aura di coraggio:** sei immune alla paura. I tuoi alleati entro un raggio di metri da te guadagnano un bonus di morale di +4 ai TS contro paura.
- ✦ **Salute Divina:** sei immune a tutte le malattie, sia naturali sia magiche.
- ✦ **Attacco Poderoso:** prima di colpire in un round puoi sottrarre fino a 4 al tiro per colpire e aggiungere il doppio del valore sottratto ai danni. La scelta vale fino al round successivo. Questa opzione di combattimento è già riportata nella sezione armi della scheda.
- ✦ **Arma focalizzata[spadone]:** hai un bonus di +1 a tutti i firi per colpire quando utilizzi uno spadone. Questo bonus è già conteggiato nella sezione armi della scheda.
- ✦ **Incalzare:** se infliggi un numero di danni sufficienti per atterrare una creatura, ottieni dall’istante un attacco in mischia extra contro un’altra creatura che si trovi entro la tua portata di attacco; utilizzi lo stesso bonus di attacco che ha atterrato la creatura precedente. Puoi usare questo talento solo una volta per round.
- ✦ **Maestria in combattimento:** prima di colpire in un round puoi sottrarre fino a 4 al tiro per colpire e aggiungere lo stesso numero come bonus di schivare alla tua classe armatura. Ise modifiche si applicano fino al round successivo