

## Olynthus

nome del personaggio

giocatore

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

campagna

dungeon master

Umano

razza

M

taglia

28

età

M

genere

170 cm

altezza

60 kg

peso

Verdi

occhi

Castani

capelli

Chiara

carnagione

## LIVELLI

CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RI/VO)
--------------------	---------	-------------	-----------	---------------	--------------------------

Esperto	1°	-	d6	+0	+0/+0/+2
---------	----	---	----	----	----------

Mago	5°	-	d4	+2	+1/+1/+4
------	----	---	----	----	----------

## ATTACCO BASE

bonus

+2

## MISCHIA

bonus d'attacco

TOTALE

+1

BONUS D'ATTACCO BASE

+2

MODIE DI FOR

-1

MODIE DI TAGLIA

0

MODIE VARIO

0

## DISTANZA

bonus d'attacco

TOTALE

+4

BONUS D'ATTACCO BASE

+2

MODIE DI DES

+2

MODIE DI TAGLIA

0

MODIE VARIO

0

## CA

classe armatura

BONUS DI ARMATURA

BONUS DI SCUDO

MODIE DI DESTREZZA

MODIE DI TAGLIA

ARMATURA NATURALE

BONUS DI DEVIAZIONE

MODIE VARIO

CONDIZIONI NORMALI

12

= 10

0

0

+2

0

0

0

0

A TOCCO

12

= 10

+

✓

✓

✓

+

0

DI SORPRESA

10

= 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

13

totali

13

pf rimanenti

danni debilitanti

## TIRI SALVEZZA

TEMPRA

(costituzione)

TOTALE

BONUS BASE

MODIE DI ABILITÀ

MODIE MAGICO

MODIE VARIO

-1

=

1

+

-2

+

0

+

0

RIFLESSI

(destrezza)

3

=

1

+

2

+

0

+

0

VOLONTÀ

(saggezza)

9

=

6

+

3

+

0

+

0

modificatori condizionali

## INIZIATIVA

modificatore

2

=

2

+

0

MODIE DI DESTREZZA

MODIE VARIO

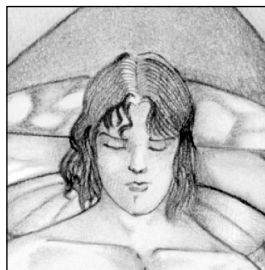
## ARMI E ATTACCHI

NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG.	TIPO
------	-----------------	-------	---------	-------------	------	------

Attacco a raggio/a tocco	+4	-	-	-	-	-
--------------------------	----	---	---	---	---	---

Pugnale (in mischia)	+1	1d4-1	19-20/X2		M	P/C
----------------------	----	-------	----------	--	---	-----

Pugnale (a distanza)	+4	1d4-1	19-20/X2	3	M	P
----------------------	----	-------	----------	---	---	---



## VELOCITÀ

SENZA ARMATURA

EFFETTIVA (CON ARMATURA)

9m

6 caselle

## ARMATURA

penalità e malus

Nessuna

TIPO ARMATURA

BONUS MASSIMO DI DESTREZZA

-

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA

## BONUS DI LOTTA

1

=

2

+

-1

+

0

+

0

BONUS BASE D'ATTACCO

MODIE DI FORZA

MODIE DI TAGLIA SPECIALE

MODIE VARIO

## RESISTENZE

-

RIDUZIONE AL DANNO

-

RESISTENZA INCANTESIMI

0%

PERCENTUALE OCCULTAMENTO

## CARICO

EFFETTIVO

10

☒

12

CARICO LEGGERO

BONUS MAX DES: NO

PENAL. ALLA PROVA: NO

☐

24

CARICO MEDIO

BONUS MAX DES: +3

PENAL. ALLA PROVA: -3

☐

36

CARICO PESANTE

BONUS MAX DES: +1

PENAL. ALLA PROVA: -6

36

SOLLEVARE SOPRA LA TESTA

= CARICO PESANTE

78

SOLLEVARE DAL TERRENO

=2 x CARICO PESANTE

180

SPINGERE O TRASCINARE

=5 x CARICO PESANTE

INCROCIATA 7

## ABILITÀ

GRADI MASSIMI (CLASSE / CL. INCROC.)

9 / 4,5

NOME DELL'ABILITÀ	CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	MODIFICAT. CARATT.	GRADI	MODIFICAT. VARI
-------------------	----------------	--------------	--------------------	-------	-----------------

☒ Acrobazia<sup>a</sup>☒ Addestrare animali<sup>a</sup>

☐ Artigianato (Alchimia)

☐ Artigianato ( )

☐ Artigianato ( )

☒ Artista della fuga

☒ Ascoltare

☐ Biblioteconomia

☒ Camuffare

☒ Cavalcare

☐ Cercare

☐ Concentrazione

☐ Conoscenze (Arcane)

☐ Conoscenze (Architettura)

☐ Conoscenze (Geografia)

☐ Conoscenze (Storia)

☐ Conoscenze (T Piani)

☐ Decifrare scritture<sup>a</sup>

☒ Diplomazia

☒ Disattivare congegni<sup>a</sup>

☒ Equilibrio

☐ Falsificare

☒ Guarire

☒ Intimidire

☒ Intrattenere ( )<sup>a</sup>☒ Intrattenere ( )<sup>a</sup>☒ Intrattenere ( )<sup>a</sup>☒ Lesto di mano<sup>a</sup>

☒ Muoversi silenziosamente

☒ Nascondersi

☒ Nuotare

☐ Osservare

☒ Percepire inganni

☐ Professione (Emanuense)

☐ Professione ( )<sup>a</sup>

☒ Raccogliere informazioni

☒ Raggiare

☒ Saltare

☐ Sapienza Magica<sup>a</sup>

☒ Scalare

☒ Scassinare serrature<sup>a</sup>

☒ Sopravvivenza

☒ Utilizzare corde

☒ Utilizzare oggetti magici<sup>a</sup>

☒ Valutare

Des\*

NO

=

2

+

+

+

Car

NO

=

0

+

+

+

Int

9

=

5

+

4

+

Int

NO

=

5

+

+

+

Int

NO

=

5

+

+

+

Des\*

2

=

2

+

+

+

