D&D 3.5 Elarith 2

Nome		Razza		Classe		Livello		PE attuali		PE al livello	

Caratteristiche

	Originale	Orig Mod	Attuale	Att Mod	Magia	Temp
FOR		FOR		FOR		
DES		DES		DES		
COS		COS		COS		
INT		INT		INT		
SAG		SAG		SAG		
CAR		CAR		CAR		

Note

CA

CA		Armatura	Scudo	Bonus	Taglia	Naturale	Magia	Misc	Temp
	10			DES					
	Bonus Des Max			Penalità Armatura			Fall. Inc.		%

RI	Note

PF	FERITE	DEBILITANTI	RD	Note

Armi, Armatura e Scudo

Oggetto	Bonus	Danno/Protezione	Critico/Misc	Note

Munizioni		Munizioni	

Tiri Salvezza

	Totale	Base	Bonus	Magia	Misc	Temp
Tempra	COS		COS			
Riflessi	DES		DES			
Volontà	SAG		SAG			

Note

Combattimento

	Totale	Base	Bonus	Magia	Misc	Temp
Iniziativa	DES	0	DES			
Mischia	FOR		FOR			
Distanza	DES		DES			
Senz'armi	FOR		FOR			

Note

Tratti Razziali

Talenti e Abilità di Classe

Abilità senza addestramento

C	Abilità	Tot	Grd	Car	Misc
	Artigianato	INT	S	INT	
	Artigianato	INT	S	INT	
	Artigianato	INT	S	INT	
	Artista della Fuga	DES	S	DES	S
	Ascoltare	SAG		SAG	
	Camuffare	CAR		CAR	S
	Cavalcare	DES		DES	S
	Cercare	INT	S	INT	S
	Concentrazione	COS		COS	
	Diplomazia	CAR		CAR	S
	Equilibrio	DES		DES	S
	Falsificare	INT		INT	
	Guarire	SAG		SAG	
	Intimidire	CAR		CAR	S
	Intrattenere	CAR		CAR	
	Muoversi Silenziosamente	DES		DES	
	Nascondersi	DES		DES	
	Nuotare [penalità armatura x2]	FOR		FOR	x2
	Osservare	SAG		SAG	
	Percepire Intenzioni	SAG	S	SAG	
	Raccogliere Informazioni	CAR		CAR	S
	Raggirare	CAR	S	CAR	
	Saltare	FOR	S	FOR	S
	Scalare	FOR		FOR	S
	Sopravvivenza	SAG	S	SAG	S
	Utilizzare Corde	DES	S	DES	S
	Valutare	INT		INT	S

Abilità con addestramento

C	Abilità	Tot	Grd	Car	Misc
	Acrobazia	DES	S	DES	S
	Addestrare Animali	CAR	S	CAR	
	Conoscenze (arcane)	INT	S	INT	
	Conoscenze (archit. e ing.)	INT	S	INT	
	Conoscenze (dungeon)	INT	S	INT	
	Conoscenze (geografia)	INT	S	INT	
	Conoscenze (locali)	INT	S	INT	
	Conoscenze (natura)	INT	S	INT	S
	Conoscenze (nobil. e regal.)	INT	S	INT	
	Conoscenze (piani)	INT	S	INT	
	Conoscenze (religioni)	INT	S	INT	
	Conoscenze (storia)	INT	S	INT	
	Decifrare Scritture	INT	S	INT	
	Disattivare Congegni	INT		INT	
	Parlare Linguaggi	-		-	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Professione	SAG		SAG	
	Rapidità di Mano	DES		DES	S
	Sapienza Magica	INT	S	INT	S
	Scassinare Serrature	DES		DES	
	Utilizzare Oggetti Magici	CAR	S	CAR	S

Equipaggiamento

Oggetto	Quantità	Peso
Peso totale trasportato		

Linguaggi

Oggetti Indossati

- Diadema/Cappello/Elmo
- Lenti/Occhiali
- Manto/Mantello/Cappa
- Amuleto/Fermaglio
- Armatura
- Tunica
- Veste/Vestito/Camicia
- Bracciali
- Guanti
- Anello
- Anello
- Cintura
- Stivali

Oggetti in Cintura

Monete e altri fondi

Platino	
Oro	
Argento	
Rame	
Gemme	

Movimento e Carico

Velocità					
Carico	Capac	DES Max	Penalità	Corsa	Veloce
Leggero		-	-	x4	-
Medio		+3	-3	x4	
Pesante		+1	-6	x3	
Penalità di Armatura e Scudo					

Movimento	Tattico	Locale	Orario	Giorn
Camminare				
Passo Rapido (x2)				
Corsa (x3)				
Corsa (x4)				

Sollevare sopra la testa		Sollevare dal terreno		Spingere o Tirare	

Elarith - Scheda per D&D 3.5 Creata da Dakkar Daemor
(http://ythmithar.altervista.org)