Informazioni sul Personaggio

Nome		Età	Nome Giocatore
Razza	Sesso	Classe	Allineamento
Altezza	Peso	Capelli	Occhi
Luogo di Nascita		Data di Nascita	
Divinità			

Descrizione

Storia del Personaggio

Shandrys [C] - Scheda per D&D 3.5 Creata da Dakkar Daemor (http://ythmithar.altervista.org)

D&D 3.5 Shandrys

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

Tiri Salvezza

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

Note

Combattimento

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

Note

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

Note

PF	FERITE	DEBILITANTI	Res. al Danno	Note

Armi, Armatura e Scudo

Oggetto	Bonus	Danno/Protezione	Note

Munizioni | Munizioni

Incantesimi

Giorn	Bonus	Misc	CD	Livello	Memorizzati
	0			0	
	12-13			1	
	14-15			2	
	16-17			3	
	18-19			4	
	20-21			5	
	22-23			6	
	24-25			7	
	26-27			8	
	28-29			9	

Domini

Oggetti Indossati

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

Oggetti in Cintura

Abilità senza addestramento

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

Abilità con addestramento

C	Abilità	Tot	Grd	Car	Misc
	Acrobazia	DES		DES	
	Addestrare Animali	CAR		CAR	
	Conoscenze (arcane)	INT		INT	
	Conoscenze (architet. e ing.)	INT		INT	
	Conoscenze (dungeon)	INT		INT	
	Conoscenze (geografia)	INT		INT	
	Conoscenze (locali)	INT		INT	
	Conoscenze (natura)	INT		INT	
	Conoscenze (nobiltà e regalità)	INT		INT	
	Conoscenze (piani)	INT		INT	
	Conoscenze (religioni)	INT		INT	
	Conoscenze (storia)	INT		INT	
	Decifrare Scritture	INT		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	
	Professione	SAG		SAG	
	Rapidità di Mano	DES		DES	
	Sapienza Magica	INT		INT	
	Scassinare Serrature	DES		DES	
	Utilizzare Oggetti Magici	CAR		CAR	

Talenti e Abilità di classe

Linguaggi

Tratti razziali

Scacciare o Intimorire non-morti

Prova = 1d20 + Modificatore Carisma

Risultato	..0	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22+
DV max	Liv-4	Liv-3	Liv-2	Liv-1	Livello	Liv+1	Liv+2	Liv+3	Liv+4

DV Influenzati 2d6 +	Mod	Livello	Tentativi giornalieri	Totale		Mod	Talento
	CAR				= 3 +	CAR	

Equipaggiamento

Oggetto	Quantità	Peso
Peso totale trasportato		

Monete e altri fondi

Platino	
Oro	
Argento	
Rame	
Gemme	

Abilità in Armi e Armature

Pergamene

Pozioni

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	

Bacchette

Focus

Componenti Materiali