

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					

Shandryls [P] - Scheda per D&D 3.5 CREATA DA DAKKAR DAEMOR (<http://ythmirithar.altervista.org>)

D&D 3.5 SHANDRYLS		Nome		Razza		Classe		Livello		PE attuali		PE al livello				
Caratteristiche						AC	Armatura	Scudo	Bonus	Taglia	Naturale	Magia	Misc	Temp		
Originale	Orig Mod	Attuale	Att Mod	Magia	Temp		IO		DES							
FOR	FOR		FOR			Bonus Des Max		Penalità Armatura		Fall. Inc.		%				
DES						Note										
COS						PF	FERITE		DEBILITANTI		Res. al DANNO		Note			
INT																
SAG						Armi, Armatura e Scudo										
CAR						Oggetto		Bonus	DANNO/Protezione		Note					
Note																
Punte il Male																
						1		5		10		15		20		
Tri Salvazza						MUNIZIONI				MUNIZIONI						
						Livello		Misc	CD	Livello		Incantesimi				
						Totale		Base	Bonus	Magia	Misc	Temp	Oggetti Indossati			
Tempra						COS			COS		CAR		Diadema/Cappello/Elmo			
Riflessi						DES			DES		CAR		Lenti/Occhiali			
Volontà						SAG			SAG		CAR		Manto/Mantello/Cappa			
Res. Magica													Amuleto/Fermaglio/Medaglione			
Note												Armatura				
												Tunica				
												Veste/Vestito/Camicia				
Combattimento												Bracciali				
						Totale		Base	Bonus	Magia	Misc	Temp	Guanti			
Iniziativa						DES		O	DES				Anello			
Mischia						FOR			FOR				Anello			
Distanza						DES			DES				Cintura			
Senz'armi						FOR			FOR				Stivali			
Note												Oggetti in Chiusura				
Imposizione delle Mani																
						Punti ferita curabili totali		Livello x CAR	Punti Ferita curabili rimasti		Livello x CAR					

Abilità senza addestramento					Abilità con addestramento					Talenti e Abilità di classe						
C	Abilità	Tot	Grd	Car	Misc	C	Abilità	Tot	Grd	Car	Misc					
	Artigianato	INT		INT			Acrobazia	DES		DES						
	Artigianato	INT		INT			Addestrare Animali	CAR		CAR						
	Artigianato	INT		INT			CONOSCENZE (arcano)	INT		INT						
	Artista della Fuga	DES		DES			CONOSCENZE (archit. e Ing.)	INT		INT						
	Ascoltare	SAG		SAG			CONOSCENZE (dungeon)	INT		INT						
	Camuffare	CAR		CAR			CONOSCENZE (geografia)	INT		INT						
	Cavalcare	DES		DES			CONOSCENZE (locali)	INT		INT						
	Cercare	INT		INT			CONOSCENZE (natura)	INT		INT						
	CONCENTRAZIONE	COS		COS			CONOSCENZE (nobiltà e regalità)	INT		INT						
	Diplomazia	CAR		CAR			CONOSCENZE (piani)	INT		INT						
	Equilibrio	DES		DES			CONOSCENZE (religioni)	INT		INT						
	Falsificare	INT		INT			CONOSCENZE (storia)	INT		INT						
	Guarire	SAG		SAG			Decifrare Scritture	INT		INT						
	Intimidire	CAR		CAR			Disattivare Congegni	INT		INT						
	Intrattenere	CAR		CAR			Parlare Linguaggi	-		-						
	Muoversi Silenziosamente	DES		DES			Professione	SAG		SAG						
	Nascondersi	DES		DES			Professione	SAG		SAG						
	NUOTARE [penalità armatura x2]	FOR		FOR			Professione	SAG		SAG						
	Osservare	SAG		SAG			Professione	SAG		SAG						
	Percepire Intenzioni	SAG		SAG			Professione	SAG		SAG						
	Raccogliere Informazioni	CAR		CAR			Professione	SAG		SAG						
	Raggiare	CAR		CAR			Professione	SAG		SAG						
	Saltare	FOR		FOR			Professione	SAG		SAG						
	Scalare	FOR		FOR			Rapidità di Mano	DES		DES						
	Sopravvivenza	SAG		SAG			Sapienza Magica	INT		INT						
	Utilizzare Corde	DES		DES			Scassinare Serrature	DES		DES						
	Valutare	INT		INT			Utilizzare Oggetti Magici	CAR		CAR						
Linguaggi		Tratti razziali					Scacchiere o Intimidire 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 CAR	Livello	Tentativi giornalieri	Totale				Mod CAR	Talento
							= 3 + CAR									

Equipaggiamento		Monete e altri fondi			Movimento e Carico									
Oggetto	Quantità	Peso	Platino	Oro	Argento	Rame	Gemme	Velocità			Penalità di Armatura e Scudo			
								Carico	Capac	DEB Max	Penalità	Corsa	Veoce	
								Leggero		-	-	x4	-	
								Medio		+3	-3	x4		
								Pesante		+1	-6	x3		
								Movimento			Tattico	Locale	Orario	Giorni
								Camminare						
								Abilità in Armi e Armature						
								Passo Rapido (x2)						
								Corsa (x3)						
								Corsa (x4)						
								Sollevare sopra la testa		Sollevare dal terreno		Spingere o Tirare		
								Pergamene						
								Pozioni						
								Focus						
								Note						
								Componenti Materiali						
								Peso totale trasportato						