

Nome		Giocatore		scheda Quasar - D&D 3.5		Livello		Abilità [con addestramento]				
Sesso		Razza		Classe		PE		DES		DES		
Altezza		Peso		Allineamento		PE		CAR		CAR		
Capelli		Occhi		Divinità		PE al Liv		INT		INT		
Linguaggi								INT		INT		
Caratteristiche								INT		INT		
http://yithmidiazalbertavista.org - creato da Dekker Daemor												
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	PF	DANNI	RD	RES			
DES	DES	DES	DES	DES	DES	CA	NAT	DES	MAG			
COS	COS	COS	COS	COS	COS	CA	ARM	SCU				
INT	INT	INT	INT	INT	INT	CA						
SAG	SAG	SAG	SAG	SAG	SAG	Tempra	COS	COS				
CAR	CAR	CAR	CAR	CAR	CAR	Riflessi	DES	DES				
Note						Volontà	SAG	SAG				
Note						Note						
Iniziativa	DES	O	DES			Oggetti Indossati						
Mischia	FOR	BASE	FOR			Diadema/Elmo						
Distanza	DES	BASE	DES			Lenti/Occhiali						
Senz'armi	FOR	BASE	FOR			Orecchini						
ARMA	BONUS	DANNO	Crit			Cappa/Mantello						
ARMA	BONUS	DANNO	Crit			Amuleto/Fermaglio						
ARMA	BONUS	DANNO	Crit			Armatura						
ARMATURA	BONUS	DANNO	Pen			Tunica						
SCUDO	BONUS	DANNO	Pen			Camicia/Veste						
MUNIZIONI	BONUS	NUM	MUNIZIONI	BONUS	NUM	Bracciali						
Note						Guanti						
Incantesimi						Anello Destro						
Noti	Giorn	Bonus	Misc	CD	Liv	Slot						
		0		TS	0	1		4		7		10
		12-13		TS	1	1		4		7		10
		14-15		TS	2	1		4		7		10
		16-17		TS	3	1		4		7		10
		18-19		TS	4	1		4		7		10
		20-21		TS	5	1		4		7		10
		22-23		TS	6	1		4		7		10
		24-25		TS	7	1		4		7		10
		26-27		TS	8	1		4		7		10
		28-29		TS	9	1		4		7		10
Superare RI: Livello Incantatore + d20 + Talenti						Talenti						
CD del TS: 10 + Livello Incantesimo + Modificatore												
Lanciare in Difensiva: 15 + Livello Incantesimo												
Concentrazione: 10 + danni + Livello Incantesimo												
Leggere Pergam: Prova Sap.Mag. - CD 20 + Livello Incantesimo												
Acrobazia		DES		DES								
Addestrare animali		CAR		CAR								
Conoscenze [Arcane]		INT		INT								
Conoscenze [Arch & Ing]		INT		INT								
Conoscenze [Dungeon]		INT		INT								
Conoscenze [Geografia]		INT		INT								
Conoscenze [Locali]		INT		INT								
Conoscenze [Natura]		INT		INT								
Conoscenze [Nob & Regal]		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								
Rapidità di mano		DES		DES								
Sapienza magica		INT		INT								
Scassinare serrature		DES		DES								
Utilizzare oggetti magici		CAR		CAR								
Abilità [senza addestramento]												
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		FOR		FOR	X2							
Osservare		SAG		SAG								
Percepire intenzioni		SAG		SAG								
Raccogliere informazioni		CAR		CAR								
Raggiare		CAR		CAR								
Saltare		FOR		FOR								
Scalare		FOR		FOR								
Sopravvivenza		SAG		SAG								
Utilizzare corde		DES		DES								
Valutare		INT		INT								

