

Nome	Giocatore			scheda Talyn - D&D 3.5	Livello		Abilità (con addestramento)			
Sesso	Razza	Classe		Acrobazia		DES		DES		
Altezza	Peso	Allineamento		PE		Addestrare animali	CAR		CAR	
Capelli	Occhi	Divinità		PE al livello		Conoscenze (Arcane)	INT		INT	
Linguaaggi										
Caratteristiche										

<http://vithmithran.allervista.org/> - creata da Dakkar Dameron

FOR		FOR		FOR		FOR
DES		DES		DES		DES
COS		COS		COS		COS
INT		INT		INT		INT
SAG		SAG		SAG		SAG
CAR		CAR		CAR		CAR

PF	DANNO			
	CA			
	Base			
	Naturale			
Armadura	Penalità	DES max	Fall Inc	
Scudo	Penalità	DES max	Fall Inc	

Conoscenze (Dungeon)	INT		INT
Conoscenze (Geografia)	INT		INT
Conoscenze (Locali)	INT		INT
Conoscenze (Natura)	INT		INT
Conoscenze (Nobiltà & Regalità)	INT		INT
Conoscenze (Piani)	INT		INT
Conoscenze (Religioni)	INT		INT
Conoscenze (Storia)	INT		INT
Decifrare scritture	INT		INT
Disattivare congegni	INT		INT
Parlare linguaaggi			
Professione	SAG		SAG
Rapidità di mano	DES		DES
Sapienza magica	INT		INT
Scassinare serrature	DES		DES
Utilizzare oggetti magici	CAR		CAR

Iniziativa	DES	0	DES
Mischia	FOR	BASE	FOR
Distanza	DES	BASE	DES
Senz'armi	FOR	BASE	FOR

Tempra	COS		COS		COS
Riflessi	DES		DES		DES
Volontà	SAG		SAG		SAG

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
Raggiunare	CAR		CAR
Saltare	FOR		FOR
Scalare	FOR		FOR
Sopravvivenza	SAG		SAG
Utilizzare corde	DES		DES
Valutare	INT		INT

Armi				
Arma	Bonus	Danno	Crit	Speciale

Oggetti Indossati			
Elmo			
Lenti			
Mantello			
Amuleto			
Armadura			
Tunica			
Veste			
Bracciali			
Guanti			
Anello			
Anello			
Cintura			
Stivali			

Munizioni	BONUS	NUM
-----------	-------	-----

Talenti, Capacità Speciali e di Classe

Equipaggiamento

Monete e altri Fondi

NUM KG

Platino

NUM KG

Oro

NUM KG

Argento

NUM KG

Rame

NUM KG

Gemme

NUM KG

Movimento e Carico

Carico Capacità DES Max Penalità Corsa Velocità

NUM KG

Leggero

-

-

x4

NUM KG

Medio

+ 3

- 3

x4

NUM KG

Pesante

+ 1

- 6

x3

NUM KG

Penalità di Armatura e Scudo

ARM SCUDO

NUM KG

Movimento

Tattico

Locale

Orario

Giornaliero

NUM KG

Camminare

NUM KG

Passo Rapido (x2)

NUM KG

Corsa (x3)

NUM KG

Corsa (x4)

NUM KG

Sollevare
Sopra la
testa

Carico
Massimo

Sollevare dal
terreno

2xCM

Spingere o
Tirare

5xCM

NUM KG