

Khelben 'Bastone Nero' Arunsun

NOME DEL PERSONAGGIO

Mago 20° / Arcimago 3° / Epico 4°

CLASSE E LIVELLO

M - M 1,82m

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

Marco

GIOCATORE

Umano L/N Mystra

RAZZA ALLINEAMENTO DIVINITÀ

85kg Neri Neri Bianca

PESO OCCHI CAPELLI PELLE



NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO	MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI	VELOCITÀ
FOR FORZA	14	2			PF PUNTI FERITA	210		9m
DES DESTREZZA	16	3			CA CLASSE ARMATURA	26	= 10+	
COS COSTITUZIONE	26	8			TOTALE			
INT INTELLIGENZA	22	6			CONTATTO CLASSE ARMATURA	18		
SAG SAGGEZZA	20	5			COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	23		
CAR CARISMA	15	2			INIZIATIVA MODIFICATORE	3	= 3	
					TOTALE			

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	16		8		8		
RIFLESSI (DESTREZZA)	11		3		8		
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	21		5		16		

BONUS DI ATTACCO BASE	+11	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	
-----------------------	-----	-----------------------------	--

LOTTA MODIFICATORE	13	=	+11	+	2	+		+	
TOTALE			BONUS DI ATTACCO BASE		MOD FOR		MOD TAGLIA		MOD VARI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Bastone Nero	+15 +10	1d6+5	x2
GITTATA	TIPO	NOTE	
-	C	Dissolvi magia / Rimuovi Incantesimo	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ABILITÀ DI CLASSE	NOME ABILITÀ	192	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI
	ACROBAZIA	DES*	3	=	3	+	+
	ADDESTRARE ANIMALI	CAR	2	=	2	+	+
	ARTIGIANATO ()	INT	26	=	6	+	20
	ARTIGIANATO ()	INT	11	=	6	+	5
	ARTIGIANATO ()	INT	6	=	6	+	+
	ARTISTA DELLA FUGA	DES*	3	=	3	+	+
	ASCOLTARE	SAG	5	=	5	+	+
	CAMUFFARE	CAR	2	=	2	+	+
	CAVALCARE	DES	4	=	3	+	1
	CERCARE	INT	10	=	6	+	4
	CONCENTRAZIONE	COS	32	=	8	+	24
	CONOSCENZE (Arcane)	INT	30	=	6	+	24
	CONOSCENZE (Piani)	INT	16	=	6	+	10
	CONOSCENZE (Religioni)	INT	11	=	6	+	5
	CONOSCENZE (Waterdeep)	INT	16	=	6	+	10
	CONOSCENZE ()	INT	6	=	6	+	+
	DECIFRARE SCRITTURE	INT	6	=	6	+	+
	DIPLOMAZIA	CAR	4	=	2	+	2
	DISATTIVARE CONGEGNI	INT	6	=	6	+	+
	EQUILIBRIO	DES*	3	=	3	+	+
	FALSIFICARE	INT	6	=	6	+	+
	GUARIRE	SAG	5	=	5	+	+
	INTIMIDIRE	CAR	7	=	2	+	5
	INTRATTENERE ()	CAR	2	=	2	+	+
	INTRATTENERE ()	CAR	2	=	2	+	+
	INTRATTENERE ()	CAR	2	=	2	+	+
	MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*	9	=	3	+	6
	NASCONDERSI	DES*	3	=	3	+	+
	NUOTARE	FOR*	2	=	2	+	+
	OSSERVARE	SAG	7	=	5	+	2
	PERCEPIRE INTENZIONI	SAG	5	=	5	+	+
	PROFESSIONE ()	SAG	5	=	5	+	+
	PROFESSIONE ()	SAG	5	=	5	+	+
	RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR	4	=	2	+	2
	RAGGIRARE	CAR	43	=	2	+	41
	RAPIDITÀ DI MANO	DES*	3	=	3	+	+
	SALTARE	FOR*	2	=	2	+	+
	SAPIENZA MAGICA	INT	34	=	6	+	28
	SCALARE	FOR*	2	=	2	+	+
	SCASSINARE SERRATURE	DES	3	=	3	+	+
	SOPRAVVIVENZA	SAG	8	=	5	+	3
	UTILIZZARE CORDE	DES	3	=	3	+	+
	UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR	2	=	2	+	+
	VALUTARE	INT	6	=	6	+	+
			0	=		+	+
			0	=		+	41
			0	=		+	2

■ Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.
□ Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.
* La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)

CAMPAGNA

EQUIPAGGIAMENTO

ALTRI OGGETTI

					
CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA	SOLLEVARE DAL TERRENO	SPINGERE O TRASCINARE
			EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO	2 X CARICO MASSIMO	5 X CARICO MASSIMO

DENARO

MP—

Inc. Immobili

Inc. 13°: Dom. Mostri rap.

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali
+ uno per punto di bonus Int

9°: Sfera Prismatica, Mano Stritolatrice
Cono di Freddo Rapido, Fermare il Tempo

%

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

INCANTESIMI CONOSCIUTI	CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
		0	4	0
		1°	6	
		2°	6	
		3°	5	
		4°	5	
		5°	5	
		6°	5	
		7°	2	
		8°	3	
		9°	4	