

Aethimir Tanagathor (Moonweather)

Marco



NOME DEL PERSONAGGIO

Ladro VI / Agente Divino III

GIOCATORE

Mezzelfo

N/B

Tymora

CLASSE E LIVELLO

M 20 M 1,70m

RAZZA

60kg

ALLINEAMENTO

Castani

DIVINITÀ

Biondi

Chira

TAGLIA

ETÀ

SESSO

ALTEZZA

PESO

OCCHI

CAPELLI

PELLE

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO	MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO
FOR FORZA	12	1		
DES DESTREZZA	18	4		
COS COSTITUZIONE	10	0		
INT INTELLIGENZA	16	3		
SAG SAGGEZZA	12	1		
CAR CARISMA	17	3		

TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI	VELOCITÀ
PF PUNTI FERITA CA CLASSE ARMATURA	36		9m
TOTALE	= 10+ 2 + 4 + + + + + + +		
CONTATTO CLASSE ARMATURA	14	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	16
INIZIATIVA MODIFICATORE	8	TOTALE	4 + 4

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	2	2	0				
RIFLESSI (DESTREZZA)	14	8	4		2		
VOLENTÀ (SAGGEZZA)	3	2	1				

BONUS DI ATTACCO BASE	6/1	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	
------------------------------	-----	------------------------------------	--

LOTTA MODIFICATORE	7/2	TOTALE	6/1 + 1 + + +
------------------------------	-----	---------------	---------------

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Arco corto composito	11	1d6	x3
GITTATA	TIPO	NOTE	
18m		Perfetto +2	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Pugnale	7 2	1d4	x3
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Manganello	7 2	1d6	x2
GITTATA	TIPO	NOTE	
		Stordisce	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ABILITÀ	GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)
TOTALE	17/6

NOME ABILITÀ	126	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI
<input type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*	11	=	4	+	7
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ()	INT	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ()	INT	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ()	INT	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA	DES*	8	=	4	+	4
<input type="checkbox"/> ASCOLTARE	SAG	15	=	1	+	13
<input type="checkbox"/> CAMUFFARE	CAR	4	=	3	+	1
<input type="checkbox"/> CAVALCARE	DES	4	=	4	+	
<input type="checkbox"/> CERCARE	INT	15	=	3	+	11
<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE	COS	0	=	0	+	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (Religioni)	INT	8	=	3	+	5
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE (Let. labbra)	INT	6	=	3	+	3
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ()	INT	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ()	INT	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ()	INT	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ()	INT	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE	INT	8	=	3	+	5
<input type="checkbox"/> DIPLOMAZIA	CAR	10	=	3	+	5
<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT	6	=	3	+	3
<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO	DES*	5	=	4	+	1
<input type="checkbox"/> FALSIFICARE	INT	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> GUARIRE	SAG	1	=	1	+	
<input type="checkbox"/> INTIMIDIRE	CAR	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ()	CAR	8	=	3	+	5
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ()	CAR	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ()	CAR	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*	16	=	4	+	10
<input type="checkbox"/> NASCONDERSI	DES*	17	=	4	+	13
<input type="checkbox"/> NUOTARE	FOR*	1	=	1	+	
<input type="checkbox"/> OSSERVARE	SAG	13	=	1	+	11
<input type="checkbox"/> PERCEPIRE INTENZIONI	SAG	3	=	1	+	2
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE ()	SAG	1	=	1	+	
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE ()	SAG	1	=	1	+	
<input type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> RAGGIARE	CAR	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> RAPIDITÀ DI MANO	DES*	12	=	4	+	8
<input type="checkbox"/> SALTARE	FOR*	1	=	1	+	
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT	3	=	3	+	
<input type="checkbox"/> SCALARE	FOR*	6	=	1	+	5
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES	14	=	4	+	10
<input type="checkbox"/> SOPRAVVIVENZA	SAG	3	=	1	+	2
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE	DES	5	=	4	+	1
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR	4	=	3	+	1
<input type="checkbox"/> VALUTARE	INT	5	=	3	+	2
<input type="checkbox"/>		0	=		+	
<input type="checkbox"/>		0	=		+	
<input type="checkbox"/>		0	=		+	

* 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

--

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO		TIPO	BONUS CA	DES MAX
Cuio			2	
PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO		BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA
FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI			

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
Zaino			Pozione invisibilità x1		
Borsa da cintura			Bacio di Waterdeep x1		
Acciarino			Bacchetta Ind. Magico		
Fogli di carta x10			Mantello dell'aracnide		
Coperta Invernale			Simbolo sacro Tymora		
Corda 15m			Dado truccato di Lorimar		
Inchiostro			Verga inamovibile		
Pennino			Libro di Musica di Sioban		
Lanterna			Libro Storia degli Elfi		
Piede di porco			Coperta/portale Kheleben		
Specchio piccolo					
Uncino					
Attrezzi da scasso					
Olio per lanterna					
Sidro					
Fermaglio a forma di foglia					
PESO TOTALE TRASPORTATO					0,00

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO	SOLLEVARE DAL TERRENO 2X CARICO MASSIMO	SPINGERE O TRASCINARE 5X CARICO MASSIMO

DENARO

MR— 5
MA— 134
MO— 600
MP—

TALENTI

- PAG.
- Maestria
 - Iniziativa Migliorata
 - Riflessi Fulminei
 - Lingua sciolta
 - Ab.Foc: Muoversi Silenz.

CAPACITÀ SPECIALI

- PAG.
- Visione crepuscolare
 - +1 Ascoltare
 - +1 Cercare
 - +1 Osservare
 - +2 TS Sonno/Ammaliamento
 - Sangue Elfico
 - Attacco Furtivo 5d6
 - Cercare Trappole
 - Disattivare Congegni
 - Eludere
 - Schivare prodigioso
 - Santuario
 - Superare Glifo
 - Difesa Sacra
 - Localizza oggetto (1vg)
 - Occultare oggetto (1vg)

LINGUAGGI

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

INCANTESIMI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

0: _____

1°: _____

2°: _____

3°: _____

4°: _____

5°: _____

6°: _____

7°: _____

8°: _____

9°: _____

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD CD

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

 %

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

INCANTESIMI CONOSCIUTI	CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>