

Grover

Manq



NOME DEL PERSONAGGIO
Ladro V / Mastro delle Trappole III

GIOCATORE
Umano C/B Tymora

CLASSE E LIVELLO
M 48 M 1,68m

RAZZA ALLINEAMENTO DIVINITA
78kg Grigi Bianchi Chiara

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Table with 5 columns: Nome Caratteristica, Punteggio Caratteristica, Modificatore Caratteristica, Punteggio Modificatore Temporaneo, Modificatore Temporaneo. Rows include FOR (Forza), DES (Destrezza), COS (Costituzione), INT (Intelligenza), SAG (Saggezza), CAR (Carisma).

Table for PF (Punti Ferita) and CA (Classe Armatura). Includes formulas for total and components like Bonus Armatura, Bonus Scudo, Mod Des, Mod Taglia, Armatura Naturale, Mod Deviazione, Mod Vari.

Table for INIZIATIVA (Modificatore) and COLTO ALLA SPROVVISTA (Classe Armatura). Includes formulas for total and components like Mod Des, Mod Vari.

Table for TIRI SALVEZZA (Total, Salvezza Base, Mod Caratteristica, Mod Magia, Mod Vari, Mod Temp, Modificatori di Condizione). Rows include TEMPRA (Costituzione), RIFLESSI (Destrezza), VOLONTA (Saggezza).

BONUS DI ATTACCO BASE (5) and RESISTENZA AGLI INCANTESIMI.

LOTTA (Modificatore) with formula: 5 = 5 + [ ] + [ ] + [ ]

ATTACCO table for Fionda. Includes Bonus di Attacco (8), Danni (1d4), Critico (20/x2), Gittata (15m), Tipo (C), Note (Perfetta).

MUNIZIONI

ATTACCO table for Pugnale. Includes Bonus di Attacco (6), Danni (1d4), Critico (19-20/x2), Gittata, Tipo (P), Note (Perfetto / Corpo a corpo).

MUNIZIONI

ATTACCO table for Pugnale. Includes Bonus di Attacco (8), Danni (1d4), Critico (19-20/x2), Gittata (3m), Tipo (P), Note (Perfetto / Lancio).

MUNIZIONI

ATTACCO table (empty). Includes Bonus di Attacco, Danni, Critico, Gittata, Tipo, Note.

MUNIZIONI

ATTACCO table (empty). Includes Bonus di Attacco, Danni, Critico, Gittata, Tipo, Note.

MUNIZIONI

VELOCITA (9m) and RIDUZIONE DEL DANNO table.

ABILITA (Grado Massimo 11/6) table header.

Main ability list table with columns: Nome Abilita, Caratter. Chiave, Mod Abilita, Mod Caratter, Gradi, Mod Vari. Includes abilities like Acrobazia, Addestrare Animali, Artigianato, etc.

Denota un'abilita che puo essere utilizzata senza addestramento. Segnare questo riquadro con una X se l'abilita e un'abilita di classe per il personaggio. \* La penalita di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalita per Nuotare)

CAMPAGNA

[Empty box for Campaign Name]

PUNTI ESPERIENZA

### EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO		TIPO	BONUS CA	DES MAX
Giaco di maglia		Leggera	+4	+6
PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI
	10%			Mithral

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
Bacc. Trucco della Corda					
Mantello Prot. Elementi					
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—  
 MA—  
 MO—  
 MP—

### TALENTI

- PAG. \_\_\_\_\_
- Schivare Prodigioso
  - Percepire Trappole
  - Eludere
  - Attacco Furtivo
  - Scoprire Trappole
  - Trappole in combattimento
  - Abilità focalizzata: trappole
  - Volontà di ferro
  - Vocazione Magica
  - Dita Sottili
  - Tiro Ravvicinato

### CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

### 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.	<b>LIVELLO</b>	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"/>

### LINGUAGGI

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

- Comune
- Abissale
- Draconico
- Sottocomune