

Manico

NOME DEL PERSONAGGIO

Guerriero VIII

Max

GIOCATORE

Umano

C/N

Ateo

CLASSE E LIVELLO

M

31

M

2,03m

RAZZA

104kg

ALLINEAMENTO

Neri

Divinità

Neri

Scura

TAGLIA

ETÀ

SESSO

ALTEZZA

PESO

OCCHI

CAPELLI

PELLE



NOME CARATTERISTICA

PUNTEGGIO CARATTERISTICA

MODIFICATORE CARATTERISTICA

PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO

MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO

FOR FORZA

18

4

DES DESTREZZA

10

COS COSTITUZIONE

18

4

INT INTELLIGENZA

8

-1

SAG SAGGEZZA

8

-1

CAR CARISMA

10

TOTALE

PF PUNTI FERITA

84

FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI

CA CLASSE ARMATURA

20

TOTALE

10

BONUS ARMATURA

9

BONUS SCUDO

MOD DES

MOD TAGLIA

ARMATURA NATURALE

MOD DEVIAZIONE

MOD VARI

1

RIDUZIONE DEL DANNO

CONTATTO CLASSE ARMATURA

10

COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA

19

INIZIATIVA MODIFICATORE

0

TOTALE

MOD DES

MOD VARI

DANNI NON LETALI

VELOCITÀ

6m

TIRI SALVEZZA

TOTALE

SALVEZZA BASE

MOD CARATTERISTICA

MOD MAGIA

MOD VARI

MOD TEMP.

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

TEMPRA (COSTITUZIONE)

10

=

6

+

4

+

+

+

RIFLESSI (DESTREZZA)

4

=

2

+

+

2

+

+

VOLONTÀ (SAGGEZZA)

1

=

2

+

-1

+

+

+

BONUS DI ATTACCO BASE

+8/+3

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

LOTTA MODIFICATORE

12

TOTALE

=

+8/+3

+

4

+

+

BONUS DI ATTACCO BASE

MOD FOR

MOD TAGLIA

MOD VARI

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Guanto d'arme chiodato		+14	+9	1d4+7
GITTATA	TIPO	NOTE		
	P	Magico +1 / A una mano		

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

GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)

11 / 6

NOME ABILITÀ	0	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI
☐ ACROBAZIA	DES*	0	=	+	+	+
☐ ADDESTRARE ANIMALI	CAR	0	=	+	+	+
☐ ARTIGIANATO ()	INT	-1	=	-1	+	+
☐ ARTIGIANATO ()	INT	-1	=	-1	+	+
☐ ARTIGIANATO ()	INT	-1	=	-1	+	+
☐ ARTISTA DELLA FUGA	DES*	-5	=	+	+	-5
☐ ASCOLTARE	SAG	-1	=	-1	+	+
☐ CAMUFFARE	CAR	0	=	+	+	+
☐ CAVALCARE	DES	0	=	+	+	+
☐ CERCARE	INT	-1	=	-1	+	+
☐ CONCENTRAZIONE	COS	4	=	4	+	+
☐ CONOSCENZE ()	INT	-1	=	-1	+	+
☐ CONOSCENZE ()	INT	-1	=	-1	+	+
☐ CONOSCENZE ()	INT	-1	=	-1	+	+
☐ CONOSCENZE ()	INT	-1	=	-1	+	+
☐ CONOSCENZE ()	INT	-1	=	-1	+	+
☐ DECIFRARE SCRITTURE	INT	-1	=	-1	+	+
☐ DIPLOMAZIA	CAR	0	=	+	+	+
☐ DISATTIVARE CONGEGNI	INT	-1	=	-1	+	+
☐ EQUILIBRIO	DES*	-5	=	+	+	-5
☐ FALSIFICARE	INT	-1	=	-1	+	+
☐ GUARIRE	SAG	-1	=	-1	+	+
☐ INTIMIDIRE	CAR	0	=	+	+	+
☐ INTRATTENERE ()	CAR	0	=	+	+	+
☐ INTRATTENERE ()	CAR	0	=	+	+	+
☐ INTRATTENERE ()	CAR	0	=	+	+	+
☐ MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*	-5	=	+	+	-5
☐ NASCONDERSI	DES*	-5	=	+	+	-5
☐ NUOTARE	FOR*	-6	=	4	+	-10
☐ OSSERVARE	SAG	-1	=	-1	+	+
☐ PERCEPIRE INTENZIONI	SAG	-1	=	-1	+	+
☐ PROFESSIONE ()	SAG	-1	=	-1	+	+
☐ PROFESSIONE ()	SAG	-1	=	-1	+	+
☐ RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR	0	=	+	+	+
☐ RAGGIARE	CAR	0	=	+	+	+
☐ RAPIDITÀ DI MANO	DES*	0	=	+	+	+
☐ SALTARE	FOR*	-7	=	4	+	-11
☐ SAPIENZA MAGICA	INT	-1	=	-1	+	+
☐ SCALARE	FOR*	-1	=	4	+	-5
☐ SCASSINARE SERRATURE	DES	0	=	+	+	+
☐ SOPRAVVIVENZA	SAG	-1	=	-1	+	+
☐ UTILIZZARE CORDE	DES	0	=	+	+	+
☐ UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR	0	=	+	+	+
☐ VALUTARE	INT	-1	=	-1	+	+
☐		0	=	+	+	+
☐		0	=	+	+	+
☐		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)

