

Pence Tuonoquaglia

NOME DEL PERSONAGGIO

Guerriero XIV

CLASSE E LIVELLO

Max

GIOCATORE

N/B

ALLINEAMENTO

Yonpalla

DIVINITÀ

P

16

M

85cm

14kg

Neri

Neri

Chiara

TAGLIA

ETÀ

SESSO

ALTEZZA

PESO

OCCHI

CAPELLI

PELLE



NOME CARATTERISTICA

FOR FORZA

PUNTEGGIO CARATTERISTICA

18

MODIFICATORE CARATTERISTICA

4

PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO

MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO

DES DESTREZZA

20

5

COS COSTITUZIONE

19

4

INT INTELLIGENZA

10

0

SAG SAGGEZZA

9

-1

CAR CARISMA

10

0

TOTALE

139

FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI

DANNI NON LETALI

VELOCITÀ

6m

CA CLASSE ARMATURA

24

TOTALE

10

BONUS ARMATURA

5

BONUS SCUDO

1

MOD DES

5

MOD TAGLIA

1

ARMATURA NATURALE

MOD DEVIAZIONE

MOD VARI

2

RIDUZIONE DEL DANNO

0

CONTATTO CLASSE ARMATURA

18

COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA

19

INIZIATIVA MODIFICATORE

9

TOTALE

5

MOD DES

4

MOD VARI

TIRI SALVEZZA

TEMPRA (COSTITUZIONE)

TOTALE

9

SALVEZZA BASE

4

MOD CARATTERISTICA

4

MOD MAGIA

MOD VARI

1

MOD TEMP.

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

RIFLESSI (DESTREZZA)

15

TOTALE

9

SALVEZZA BASE

9

MOD CARATTERISTICA

5

MOD MAGIA

MOD VARI

1

MOD TEMP.

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

VOLONTÀ (SAGGEZZA)

6

TOTALE

4

SALVEZZA BASE

4

MOD CARATTERISTICA

-1

MOD MAGIA

2

MOD VARI

1

MOD TEMP.

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

BONUS DI ATTACCO BASE

14

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

0

LOTTA MODIFICATORE

19

TOTALE

14

BONUS DI ATTACCO BASE

4

MOD FOR

1

MOD TAGLIA

MOD VARI

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Cutlass +2		+23/+19/+13	1d6 +7	17-20 x3
GITTATA	TIPO	NOTE		
-	T			

MUNIZIONI

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Cutlass +1		+16	1d6 +1	17-20 x3
GITTATA	TIPO	NOTE		
-	P			

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

34

ABILITÀ

GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)

17 9

NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI
☐ ACROBAZIA	DES*	5	=	5	+ + +
☐ ADDESTRARE ANIMALI	CAR	0	=	0	+ + +
☐ ARTIGIANATO ()	INT	0	=	0	+ + +
☐ ARTIGIANATO ()	INT	0	=	0	+ + +
☐ ARTIGIANATO ()	INT	0	=	0	+ + +
☐ ARTISTA DELLA FUGA	DES*	5	=	5	+ + +
☐ ASCOLTARE	SAG	4	=	-1	+ 5 +
☐ CAMUFFARE	CAR	0	=	0	+ + +
☐ CAVALCARE	DES	5	=	5	+ + +
☐ CERCARE	INT	0	=	0	+ + +
☐ CONCENTRAZIONE	COS	4	=	4	+ + +
☐ CONOSCENZE (Nautica)	INT	8	=	0	+ 8 +
☐ CONOSCENZE ()	INT	0	=	0	+ + +
☐ CONOSCENZE ()	INT	0	=	0	+ + +
☐ CONOSCENZE ()	INT	0	=	0	+ + +
☐ CONOSCENZE ()	INT	0	=	0	+ + +
☐ CONOSCENZE ()	INT	0	=	0	+ + +
☐ DECIFRARE SCRITTURE	INT	0	=	0	+ + +
☐ DIPLOMAZIA	CAR	0	=	0	+ + +
☐ DISATTIVARE CONGEGNI	INT	0	=	0	+ + +
☐ EQUILIBRIO	DES*	5	=	5	+ + +
☐ FALSIFICARE	INT	0	=	0	+ + +
☐ GUARIRE	SAG	-1	=	-1	+ + +
☐ INTIMIDIRE	CAR	0	=	0	+ + +
☐ INTRATTENERE ()	CAR	2	=	0	+ + 2
☐ INTRATTENERE ()	CAR	0	=	0	+ + +
☐ INTRATTENERE ()	CAR	0	=	0	+ + +
☐ MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*	5	=	5	+ + +
☐ NASCONDERSI	DES*	13	=	5	+ 8 +
☐ NUOTARE	FOR*	12	=	4	+ 8 +
☐ OSSERVARE	SAG	-1	=	-1	+ + +
☐ PERCEPIRE INTENZIONI	SAG	-1	=	-1	+ + +
☐ PROFESSIONE (Pescatore)	SAG	4	=	-1	+ 5 +
☐ PROFESSIONE ()	SAG	-1	=	-1	+ + +
☐ RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR	0	=	0	+ + +
☐ RAGGIRARE	CAR	0	=	0	+ + +
☐ RAPIDITÀ DI MANO	DES*	5	=	5	+ + +
☐ SALTARE	FOR*	4	=	4	+ + +
☐ SAPIENZA MAGICA	INT	0	=	0	+ + +
☐ SCALARE	FOR*	4	=	4	+ + +
☐ SCASSINARE SERRATURE	DES	5	=	5	+ + +
☐ SOPRAVVIVENZA	SAG	-1	=	-1	+ + +
☐ UTILIZZARE CORDE	DES	5	=	5	+ + +
☐ UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR	0	=	0	+ + +
☐ VALUTARE	INT	0	=	0	+ + +
☐		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)

©2003 WIZARDS OF THE COAST, INC. È PERMESSO FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA PER USO PERSONALE

