Patrok

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

Guerriero - 4°

CLASSE E LIVELLO

Umano

RAZZA

LN

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

TAGLIA	ETÀ	SESSO	ALTEZZA	PESO	OCCHI	CAPELLI	PELLE
M	27	M	1.80 m	82	Neri	Neri	Chiara

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA	17	+3		
DES DESTREZZA	14	+2		
COS COSTITUZIONE	14	+2		
INT INTELLIGENZA	10	0		
SAG SAGGEZZA	8	-1		
CAR CARISMA	10	0		

PF PUNTI FERITA — TOTALE: 38 — FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI: — DANNI NON LETALI: —

VELOCITÀ: 6 metri

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE: 20 = 10 + BONUS ARMATURA: 5 + BONUS SCUDO: 3 + MOD DES: 2 + MOD TAGLIA: — + ARMATURA NATURALE: — + MOD DEVIAZIONE: — + MOD VARI: —

RIDUZIONE DEL DANNO:

CONTATTO CLASSE ARMATURA: 12 — **COLTO ALLA SPROVVISTA** CLASSE ARMATURA: 18

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE: 2 = MOD DES: 2 + MOD VARI: —

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.
TEMPRA (COSTITUZIONE)	6	4	2			
RIFLESSI (DESTREZZA)	5	1	2		2	
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	2	1	-1		2	

MODIFICATORI DI CONDIZIONE:

BONUS DI ATTACCO BASE: 4

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI:

LOTTA MODIFICATORE — TOTALE: 7 = BONUS DI ATTACCO BASE: 4 + MOD FOR: 3 + MOD TAGLIA: — + MOD VARI: —

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO	GITTATA	TIPO	NOTE
Spada Lunga Perfetta	8	1d8+3	19/20 x 2		T	

MUNIZIONI: □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO	GITTATA	TIPO	NOTE
Arco Lungo Composito Perfetto Potente (3)	7	1d8+3	x3	33 m	P	

MUNIZIONI: 40 frecce □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

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

GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA): /

ABILITÀ DI CLASSE	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI
☐	Acrobazia	DES*				
☐	Addestrare Animali	CAR				
☐	Artigianato (_____)	INT				
☐	Artigianato (_____)	INT				
☐	Artigianato (_____)	INT				
☐	Artista della Fuga	DES*				
☐	Ascoltare	SAG				
☐	Camuffare	CAR				
☐	Cavalcare	DES				
☐	Cercare	INT				
☐	Concentrazione	COS				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Conoscenze (_____)	INT				
☐	Decifrare Scritture	INT				
☐	Diplomazia	CAR				
☐	Disattivare Congegni	INT				
☐	Equilibrio	DES*				
☐	Falsificare	INT				
☐	Guarire	SAG				
☐	Intimidire	CAR	6	0	6	
☐	Intrattenere (_____)	CAR				
☐	Intrattenere (_____)	CAR				
☐	Intrattenere (_____)	CAR				
☐	Muoversi Silenziosamente	DES*				
☐	Nascondersi	DES*				
☐	Nuotare	FOR*				
☐	Osservare	SAG				
☐	Percepire Intenzioni	SAG				
☐	Professione (_____)	SAG				
☐	Professione (_____)	SAG				
☐	Raccogliere Informazioni	CAR				
☐	Raggirare	CAR				
☐	Rapidità di Mano	DES*				
☐	Saltare	FOR*	4	3	6	-5
☐	Sapienza Magica	INT				
☐	Scalare	FOR*	1	3	3	-5
☐	Scassinare Serrature	DES				
☐	Sopravvivenza	SAG	2	-1	3	
☐	Utilizzare Corde	DES				
☐	Utilizzare Oggetti Magici	CAR				
☐	Valutare	INT				
☐	_____	____				
☐	_____	____				
☐	_____	____				

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)*

La Spada Azzurra

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS CA	DES MAX
Corazza di Piastre Perfetta	Medio	5	3

PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI
3	25 %	6 m	15 Kg	

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA
Scudo Pesante +1	2	5 Kg	2

FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI
15 %	

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
5 Pugnali					
			PESO TOTALE TRASPORTATO		

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

DENARO

MR—

MA—

MO— 88

MP—

TALENTI

PAG.

Robustezza

Riflessi in Combattimento

Volontà di Ferro

Attacco Poderoso

Riflessi Fulminei

Incalzare

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

Talento Bonus

LINGUAGGI

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

Comune

Gigante

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
		0		0
		1°		
		2°		
		3°		
		4°		
		5°		
		6°		
		7°		
		8°		
		9°		

©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale