

Tanalis

NOME DEL PERSONAGGIO

Ladro - 4°

CLASSE E LIVELLO

P 21 M 1 m

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

GIOCATORE

Halfling

N

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

21 Marroni Castani Chiara

PESO OCCHI CAPELLI PELLE



NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA	10	0		
DES DESTREZZA	19	+4		
COS COSTITUZIONE	12	+1		
INT INTELLIGENZA	12	+1		
SAG SAGGEZZA	12	+1		
CAR CARISMA	8	-1		

PF PUNTI FERITA	24	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI								
CA CLASSE ARMATURA	19	DANNI NON LETALI								
TOTALE		10	4		4	1				
		BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD DES	MOD TAGLIA	ARMATURA NATURALE	MOD DEVIAZIONE	MOD VARI	RIDUZIONE DEL DANNO	
CONTATTO CLASSE ARMATURA	15	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	15							
INIZIATIVA MODIFICATORE	8	4	4							
TOTALE		MOD DES	MOD VARI							

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	3	1	1		1		
RIFLESSI (DESTREZZA)	9	4	4		1		
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	3	1	1		1		

BONUS DI ATTACCO BASE	3	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	
LOTTA MODIFICATORE	-1	3	-4
TOTALE		BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Stocco Piccolo Perfetto	9	1d4	18/20 x 2
GITTATA	TIPO	NOTE	
	P		

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Balestra Leggera Piccola +1	9	1d6+1	19/20 x 2
GITTATA	TIPO	NOTE	
24 m	P	+1	

MUNIZIONI **40 Dardi**

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

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)

