

Shins

NOME DEL PERSONAGGIO

Mago - 4°

CLASSE E LIVELLO

M 98 M 1.60 m

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

GIOCATORE

Elfo

NB

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

64 Grigi Biondi Chiara

PESO OCCHI CAPELLI PELLE



NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA	8	-1		
DES DESTREZZA	16	+3		
COS COSTITUZIONE	14	+2		
INT INTELLIGENZA	19	+4		
SAG SAGGEZZA	8	-1		
CAR CARISMA	8	-1		

PF PUNTI FERITA	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI
23		
CA CLASSE ARMATURA	TOTALE	DANNI NON LETALI
13 = 10 +		
	BONUS ARMATURA	
	BONUS SCUDO	
	MOD DES	
	MOD TAGLIA	
	ARMATURA NATURALE	
	MOD DEVIAZIONE	
	MOD VARI	
CONTATTO CLASSE ARMATURA	13	
COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	10	
INIZIATIVA MODIFICATORE	TOTALE	
7 = 3 + 4		
	MOD DES	
	MOD VARI	

VELOCITÀ

9 metri

RIDUZIONE DEL DANNO

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	3 = 1 + 2	1	2				
RIFLESSI (DESTREZZA)	4 = 1 + 3	1	3				
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	3 = 4 + -1	4	-1				

BONUS DI ATTACCO BASE

2

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

LOTTA

MODIFICATORE

1

TOTALE

2

BONUS DI ATTACCO BASE

-1

MOD FOR

MOD TAGLIA

MOD VARI

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Arco Lungo +1		6	1d8+1	x3
GITTATA	TIPO	NOTE		
27 m	P	+1		

MUNIZIONI 40 Freccie

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

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	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI	GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	
							/	/
<input type="checkbox"/>	ACROBAZIA	DES*						
<input type="checkbox"/>	ADDESTRARE ANIMALI	CAR						
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO (Alchimia)	INT	11	4	7			
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO ()	INT						
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO ()	INT						
<input type="checkbox"/>	ARTISTA DELLA FUGA	DES*						
<input type="checkbox"/>	ASCOLTARE	SAG	1	-1	2			
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE	CAR						
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE	DES						
<input type="checkbox"/>	CERCARE	INT	6	4	2			
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAZIONE	COS	13	2	7	4		
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE (Arcane)	INT	11	4	7			
<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						
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO	DES*						
<input type="checkbox"/>	FALSIFICARE	INT						
<input type="checkbox"/>	GUARIRE	SAG	2	-1	3			
<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*						
<input type="checkbox"/>	NASCONDERSI	DES*	7	3	4			
<input type="checkbox"/>	NUOTARE	FOR*						
<input type="checkbox"/>	OSSERVARE	SAG	1	-1	2			
<input type="checkbox"/>	PERCEPIRE INTENZIONI	SAG						
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE ()	SAG						
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE ()	SAG						
<input type="checkbox"/>	RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR						
<input type="checkbox"/>	RAGGIRARE	CAR						
<input type="checkbox"/>	RAPIDITÀ DI MANO	DES*						
<input type="checkbox"/>	SALTARE	FOR*						
<input type="checkbox"/>	SAPIENZA MAGICA	INT	13	4	7	2		
<input type="checkbox"/>	SCALARE	FOR*						
<input type="checkbox"/>	SCASSINARE SERRATURE	DES						
<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)

La Spada Azzurra

CAMPAGNA

--

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO		TIPO	BONUS CA	DES MAX
PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

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
Borsa del Guaritore					
Borsa Componenti					
2 Borse Impedimento					
Torcia Inestinguibile					
			PESO TOTALE TRASPORTATO		

<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 2 X CARICO MASSIMO	SPINGERE O TRASCINARE 5 X CARICO MASSIMO

DENARO

MR—
MA—
MO— **140**
MP—

TALENTI

PAG.

Iniziativa Migliorata
Incantare in Combattimento

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

Famiglio Lucertola Minuscola (vedi Rospo)
Scrivere Pergamene

INCANTESIMI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE
LIBRO degli INCANTESIMI

- 0: Tutti
-
- 1°: Allarme - Scudo - Armatura Magica
Sonno - Unto - Raggio Indebolimento
Camuffare se stesso - Stretta Folgorante
Ritirata Rapida
-
- 2°: Cecità
Sfera Infuocata
Ragnatela
Immagine Speculare
-
- 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
<input type="checkbox"/>	14	0	4	0
<input type="checkbox"/>	15	1°	3	2
<input type="checkbox"/>	16	2°	2	1
<input type="checkbox"/>		3°		
<input type="checkbox"/>		4°		
<input type="checkbox"/>		5°		
<input type="checkbox"/>		6°		
<input type="checkbox"/>		7°		
<input type="checkbox"/>		8°		
<input type="checkbox"/>		9°		

LINGUAGGI

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

Comune
Elfico
Abissale
Draconico
Infernale
Celestiale