

Shins

NOME DEL PERSONAGGIO

Mago - 5°

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
	26	
CA CLASSE ARMATURA	TOTALE	DANNI NON LETALI
	13 = 10 +	
CONTATTO CLASSE ARMATURA	13	
COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	10	
INIZIATIVA MODIFICATORE	TOTALE	
	7 = 3 + 4	

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

BONUS DI ATTACCO BASE	2	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	
LOTTA MODIFICATORE	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR
	1 = 2 + -1		

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	14	2	8	4		
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE (Arcane)	INT	12	4	8			
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ()	INT						
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ()	INT						
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ()	INT						
<input type="checkbox"/>	DECIFRARE SCRITTURE	INT	5	4	1			
<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*	8	3	5			
<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	14	4	8	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)

