

Herous

NOME DEL PERSONAGGIO

Chierico - 6°

CLASSE E LIVELLO

M 125 M 1.30 m

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

GIOCATORE

Nano

LB

Heironeous

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

PESO

OCCHI

CAPELLI

PELLE



NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA	14	+2		
DES DESTREZZA	10	0		
COS COSTITUZIONE	12	+1		
INT INTELLIGENZA	10	0		
SAG SAGGEZZA	17	+3		
CAR CARISMA	10	0		

PF PUNTI FERITA	TOTALE 40	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI			
CA CLASSE ARMATURA	TOTALE 19 = 10 + 7 + 2	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD DES	MOD TAGLIA
CONTATTO CLASSE ARMATURA	10	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	17		
INIZIATIVA MODIFICATORE	TOTALE 0 = 0 + 0	MOD DES	MOD VARI		

DANNI NON LETALI	VELOCITÀ 6 metri												
<table border="1"> <tr> <th colspan="6">RIDUZIONE DEL DANNO</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		RIDUZIONE DEL DANNO											
RIDUZIONE DEL DANNO													

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	6 = 5 + 1	5	1				
RIFLESSI (DESTREZZA)	2 = 2 + 0	2	0				
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	8 = 5 + 3	5	3				

BONUS DI ATTACCO BASE 4	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI
LOTTA MODIFICATORE	TOTALE 6 = 4 + 2
BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR

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

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Balestra Pesante	4	1d10	19/20 x 2
GITTATA	TIPO	NOTE	
30 m	P		

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	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 ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO ()	INT					= + + +
<input type="checkbox"/>	ARTISTA DELLA FUGA	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/>	ASCOLTARE	SAG					= + + +
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE	DES					= + + +
<input type="checkbox"/>	CERCARE	INT					= + + +
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAZIONE	COS	11	1	6	4	= 1 + 6 + 4
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE (Religioni)	INT	2	0	2		= 0 + 2 +
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE (Arcano)	INT	3	0	3		= 0 + 3 +
<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	3	0	3		= 0 + 3 +
<input type="checkbox"/>	DISATTIVARE CONGEGNI	INT					= + + +
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/>	FALSIFICARE	INT					= + + +
<input type="checkbox"/>	GUARIRE	SAG	6	3	1	2	= 3 + 1 + 2
<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*					= + + +
<input type="checkbox"/>	NUOTARE	FOR*					= + + +
<input type="checkbox"/>	OSSERVARE	SAG					= + + +
<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	4	0	4		= 0 + 4 +
<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)

