

# Patrok

NOME DEL PERSONAGGIO

**Guerriero - 6°**

CLASSE E LIVELLO

**M** **27** **M** **1.80 m**

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

GIOCATORE

**Umano**

**LN**

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

**82** **Neri** **Neri** **Chiara**

PESO OCCHI CAPELLI PELLE



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

<b>PF</b> PUNTI FERITA	<b>56</b>	TOTALE	
<b>CA</b> CLASSE ARMATURA	<b>20</b>	TOTALE	<b>10+</b> <b>5</b> <b>3</b> <b>2</b>
<b>CONTATTO</b> CLASSE ARMATURA	<b>12</b>	<b>COLTO ALLA SPROVVISTA</b> CLASSE ARMATURA	<b>18</b>
<b>INIZIATIVA</b> MODIFICATORE	<b>2</b>	TOTALE	<b>2</b>

DANNI NON LETALI	
<b>VELOCITÀ</b>	<b>6 metri</b>
RIDUZIONE DEL DANNO	

<b>TIRI SALVEZZA</b>	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
<b>TEMPRA</b> (COSTITUZIONE)	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>2</b>				
<b>RIFLESSI</b> (DESTREZZA)	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		<b>2</b>		
<b>VOLONTÀ</b> (SAGGEZZA)	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>-1</b>		<b>2</b>		

<b>BONUS DI ATTACCO BASE</b>	<b>6</b>	<b>RESISTENZA AGLI INCANTESIMI</b>	
------------------------------	----------	------------------------------------	--

<b>LOTTA</b> MODIFICATORE	<b>9/4</b>	TOTALE	<b>6/1</b>	<b>3</b>		
			BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR	MOD TAGLIA	MOD VARI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
<b>Spada Lunga Perfetta</b>	<b>11/6</b>	<b>1d8+5</b>	<b>19/20 x 2</b>
GITTATA	TIPO	NOTE	
	<b>T</b>		

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
<b>Arco Lungo Composito Perfetto Potente (3)</b>	<b>9</b>	<b>1d8+3</b>	<b>x3</b>
GITTATA	TIPO	NOTE	
<b>33 m</b>	<b>P</b>		

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 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					<b>0</b> = <b>-1</b> + <b>1</b>
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE	CAR					___/___
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE	DES					___/___
<input type="checkbox"/>	CERCARE	INT					___/___
<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					___/___
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO	DES*					___/___
<input type="checkbox"/>	FALSIFICARE	INT					___/___
<input type="checkbox"/>	GUARIRE	SAG					___/___
<input type="checkbox"/>	INTIMIDIRE	CAR					<b>7</b> = <b>0</b> + <b>7</b>
<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*					<b>5</b> = <b>3</b> + <b>7</b> + <b>-5</b>
<input type="checkbox"/>	SAPIENZA MAGICA	INT					___/___
<input type="checkbox"/>	SCALARE	FOR*					<b>3</b> = <b>3</b> + <b>5</b> + <b>-5</b>
<input type="checkbox"/>	SCASSINARE SERRATURE	DES					___/___
<input type="checkbox"/>	SOPRAVVIVENZA	SAG					<b>2</b> = <b>-1</b> + <b>3</b>
<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)

