

Tanalis

NOME DEL PERSONAGGIO

Ladro - 6°

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	35	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI
CA CLASSE ARMATURA	19	TOTALE	DANNI NON LETALI
CONTATTO CLASSE ARMATURA	15	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	15
INIZIATIVA MODIFICATORE	8	TOTALE	

VELOCITÀ	6 metri
RIDUZIONE DEL DANNO	

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	4	2	1		1		
RIFLESSI (DESTREZZA)	10	5	4		1		
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	4	2	1		1		

BONUS DI ATTACCO BASE	4	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	
LOTTA MODIFICATORE	0	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE
			MOD FOR
			MOD TAGLIA
			MOD VARI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Stocco Piccolo Perfetto	10	1d4	18/20 x 2
GITTATA	TIPO	NOTE	
	P		

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Balestra Leggera Piccola +1	10	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*	12	4	9	-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*	12	4	9	-1
<input type="checkbox"/>	ASCOLTARE	SAG	4	1	1	2
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE	CAR				
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE	DES				
<input type="checkbox"/>	CERCARE	INT	10	1	9	
<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	8	1	5	2
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO	DES*	6	4		2
<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*	14	4	9	1
<input type="checkbox"/>	NASCONDERSI	DES*	16	4	9	3
<input type="checkbox"/>	NUOTARE	FOR*				
<input type="checkbox"/>	OSSERVARE	SAG	10	1	9	
<input type="checkbox"/>	PERCEPIRE INTENZIONI	SAG	10	1	9	
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE ()	SAG				
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE ()	SAG				
<input type="checkbox"/>	RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR				
<input type="checkbox"/>	RAGGIRARE	CAR	8	-1	9	
<input type="checkbox"/>	RAPIDITÀ DI MANO	DES*				
<input type="checkbox"/>	SALTARE	FOR*	4	1		1+2
<input type="checkbox"/>	SAPIENZA MAGICA	INT				
<input type="checkbox"/>	SCALARE	FOR*	2	1		1
<input type="checkbox"/>	SCASSINARE SERRATURE	DES	9	4	3	2
<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
Giaco di Maglia Perfetto		Leggero	4	4
PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI
1	20 %	9 m	12.5 Kg	

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
Attrezzi da Scasso Perfetti					
5 Pugnali					
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— 40
 MP—

TALENTI

PAG.

Iniziativa Migliorata
 Arma Accurata
 Schivare

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

Attacco Furtivo (+3d6)
 Eludere
 Scoprire Trappole
 Percepire Trappole +2
 Schivare Prodigioso

INCANTESIMI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

0: _____

 1°: _____

 2°: _____

 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"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LINGUAGGI

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

Comune
 Halfling
 Gnomesco