

Shins

NOME DEL PERSONAGGIO

Mago - 6°

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	32	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI
CA CLASSE ARMATURA	13	TOTALE	
CONTATTO CLASSE ARMATURA	13	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	10
INIZIATIVA MODIFICATORE	7	TOTALE	

VELOCITÀ	9 metri
RIDUZIONE DEL DANNO	

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	4	2	2				
RIFLESSI (DESTREZZA)	5	2	3				
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	4	5	-1				

BONUS DI ATTACCO BASE	3	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	
------------------------------	----------	------------------------------------	--

LOTTA MODIFICATORE	2	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR	MOD TAGLIA	MOD VARI
			3	-1		

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Arco Lungo +1	7	1d8+1	x3
GITTATA	TIPO	NOTE	
27 m	P	+1	

MUNIZIONI **40 Freccie** □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Spada Lunga Perfetta	3	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 (<u>Alchimia</u>)	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	15	2	9	4		
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE (<u>Arcane</u>)	INT	13	4	9			
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE (<u>Piani</u>)	INT	5	4	1			
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ()	INT						
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ()	INT						
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE ()	INT						
<input type="checkbox"/>	DECIFRARE SCRITTURE	INT	7	4	3			
<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	15	4	9	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)

