

Patrok

NOME DEL PERSONAGGIO

Guerriero - 7°

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

TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI	VELOCITÀ
PF PUNTI FERITA 64			6 metri
CA CLASSE ARMATURA 20	10+	5	3
CONTATTO CLASSE ARMATURA 12	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA 18	2	
INIZIATIVA MODIFICATORE 2	2		

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

BONUS DI ATTACCO BASE	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI
7	
LOTTA MODIFICATORE 10/5	7/2
TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Spada Lunga +1 Affilata	12/7	1d8+6	17/20 x 2
GITTATA	TIPO	NOTE	
	T		

MUNIZIONI _____

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Arco Lungo Composito Perfetto Potente (3)	10/5	1d8+3	x3
GITTATA	TIPO	NOTE	
33 m	P		

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	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI	GRADO MASSIMO
							(CLASSE/CLASSE INCROCIATA)
<input type="checkbox"/>	ACROBAZIA	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/>	ADEDESTRARE 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					0 = -1 + 1 +
<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					7 = 0 + 7 +
<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"/>	RAGGIARE	CAR					= + + +
<input type="checkbox"/>	RAPIDITÀ DI MANO	DES*					= + + +
<input type="checkbox"/>	SALTARE	FOR*					6 = 3 + 8 + -5
<input type="checkbox"/>	SAPIENZA MAGICA	INT					= + + +
<input type="checkbox"/>	SCALARE	FOR*					5 = 3 + 7 + -5
<input type="checkbox"/>	SCASSINARE SERRATURE	DES					= + + +
<input type="checkbox"/>	SOPRAVVIVENZA	SAG					2 = -1 + 3 +
<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
Corazza di Piastre Perfetta		Medio	5	3
PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI
3	25 %	6 m	15 Kg	

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO		BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA
Scudo Pesante +1		2	5 Kg	2
FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI			
15 %				

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
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 2X CARICO MASSIMO	SPINGERE O TRASCINARE 5X CARICO MASSIMO

DENARO

MR—
MA—
MO— **88**
MP—

TALENTI

PAG.

Robustezza
Riflessi in Combattimento
Volontà di Ferro
Attacco Poderoso
Riflessi Fulminei
Incalzare
Arma Specializzata (Spada)
Arma Focalizzata (Spada)

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

Talento Bonus

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
Gigante