

# Tanalis

NOME DEL PERSONAGGIO

**Ladro - 7°**

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
<b>FOR</b> FORZA	10	0		
<b>DES</b> DESTREZZA	19	+4		
<b>COS</b> COSTITUZIONE	12	+1		
<b>INT</b> INTELLIGENZA	12	+1		
<b>SAG</b> SAGGEZZA	12	+1		
<b>CAR</b> CARISMA	8	-1		

<b>PF</b> PUNTI FERITA	<b>39</b>	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	
<b>CA</b> CLASSE ARMATURA	<b>19</b>	DANNI NON LETALI	
<b>TOTALE</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>1</b>
	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD TAGLIA
<b>CONTATTO</b> CLASSE ARMATURA	<b>15</b>	<b>COLTO ALLA SPROVVISTA</b> CLASSE ARMATURA	<b>15</b>
<b>INIZIATIVA</b> MODIFICATORE	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
	TOTALE	MOD DES	MOD VARI

<b>VELOCITÀ</b>	<b>6 metri</b>
RIDUZIONE DEL DANNO	

<b>TIRI SALVEZZA</b>	<b>TOTALE</b>	<b>SALVEZZA BASE</b>	<b>MOD CARATTERISTICA</b>	<b>MOD MAGIA</b>	<b>MOD VARI</b>	<b>MOD TEMP.</b>	<b>MODIFICATORI DI CONDIZIONE</b>
<b>TEMPRA</b> (COSTITUZIONE)	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		<b>1</b>		
<b>RIFLESSI</b> (DESTREZZA)	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		<b>1</b>		
<b>VOLONTÀ</b> (SAGGEZZA)	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		

<b>BONUS DI ATTACCO BASE</b>	<b>5</b>	<b>RESISTENZA AGLI INCANTESIMI</b>	
<b>LOTTA</b> MODIFICATORE	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>-4</b>
	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Stocco Piccolo Perfetto		11	1d4	18/20 x 2
GITTATA	TIPO	NOTE		
	P			

MUNIZIONI

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Balestra Leggera Piccola +1		11	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	
<input type="checkbox"/>	ACROBAZIA	DES*	13	4	10	-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*	13	4	10	-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	11	1	10	
<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	13	1	10	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*	21	4	9	3+5
<input type="checkbox"/>	NUOTARE	FOR*	10	1	9	
<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*	3	1	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
Manto di Mangrovie				
FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI			
	+5 Nascondersi; +2 Volontà			

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

## ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
Attrezzi da Scacco 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 (+4d6)  
 Eludere  
 Scoprire Trappole  
 Percepire Trappole +2  
 Schivare Prodigioso

## LINGUAGGI

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

Comune  
 Halfling  
 Gnomesco

## 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"/>