

# Sigmund

NOME DEL PERSONAGGIO

**Paladino - 7°**

CLASSE E LIVELLO

**M** **34** **M** **1.84 m**

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

GIOCATORE

**Umano**

**LB**

**Horde**

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

**90** **Azzurri** **Biondi**

PESO OCCHI CAPELLI PELLE



NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
<b>FOR</b> FORZA	17	+3		
<b>DES</b> DESTREZZA	10	0		
<b>COS</b> COSTITUZIONE	14	+2		
<b>INT</b> INTELLIGENZA	8	-1		
<b>SAG</b> SAGGEZZA	12	+1		
<b>CAR</b> CARISMA	16	+3		

<b>PF</b> PUNTI FERITA	<b>TOTALE</b>	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI
62		
<b>CA</b> CLASSE ARMATURA	<b>TOTALE</b>	DANNI NON LETALI
19 = 10 + 7 + 2		
	BONUS ARMATURA	
	BONUS SCUDO	
	MOD DES	
	MOD TAGLIA	
	ARMATURA NATURALE	
	MOD DEVIAZIONE	
	MOD VARI	
<b>CONTATTO</b> CLASSE ARMATURA	10	
<b>COLTO ALLA SPROVVISTA</b> CLASSE ARMATURA	17	
<b>INIZIATIVA</b> MODIFICATORE	0 = 0 +	
	TOTALE	
	MOD DES	
	MOD VARI	

<b>TIRI SALVEZZA</b>	<b>TOTALE</b>	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
<b>TEMPRA</b> (COSTITUZIONE)	10 = 5 + 2 + 3	5	2		3		
<b>RIFLESSI</b> (DESTREZZA)	5 = 2 + 0 + 3	2	0		3		
<b>VOLONTÀ</b> (SAGGEZZA)	6 = 2 + 1 + 3	2	1		3		

<b>BONUS DI ATTACCO BASE</b>	7/2	<b>RESISTENZA AGLI INCANTESIMI</b>	
<b>LOTTA</b> MODIFICATORE	10/5 = 7/2 + 3		
	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR
			MOD TAGLIA
			MOD VARI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Martello da guerra Perfetto	11/6	1d8+3	x3
GITTATA	TIPO	NOTE	
	C		

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Lancia +1	11/6	1d8+5	x3
GITTATA	TIPO	NOTE	
6 m	P		

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Pugnale	10/5	1d4+3	19/20x2
GITTATA	TIPO	NOTE	
3 m	P/T		

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					/
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE	CAR					/
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE	DES	4		4		/
<input type="checkbox"/>	CERCARE	INT					/
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAZIONE	COS	4	2	2		/
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE (RELIGIONI)	INT	1	-1	2		/
<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	5	1	2	2	/
<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*					/
<input type="checkbox"/>	NUOTARE	FOR*					/
<input type="checkbox"/>	OSSERVARE	SAG	3	1	1		/
<input type="checkbox"/>	PERCEPIRE INTENZIONI	SAG	5	1	4		/
<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					/
<input type="checkbox"/>	SCALARE	FOR*					/
<input type="checkbox"/>	SCASSINARE SERRATURE	DES					/
<input type="checkbox"/>	SOPRAVVIVENZA	SAG	3	1	2		/
<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)

