

Tanalis

NOME DEL PERSONAGGIO

Ladro - 8°

GIOCATORE

Halfling

N

CLASSE E LIVELLO

P 21 M 1 m

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

21 Marroni Castani Chiara

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA PESO OCCHI CAPELLI PELLE



NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO	MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO
FOR FORZA	10	0		
DES DESTREZZA	20	+5		
COS COSTITUZIONE	12	+1		
INT INTELLIGENZA	12	+1		
SAG SAGGEZZA	12	+1		
CAR CARISMA	8	-1		

TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI
PF PUNTI FERITA 44		
CA CLASSE ARMATURA 20 = 10 + 4 + 5 + 1		
CONTATTO CLASSE ARMATURA 15		
COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA 15		
INIZIATIVA MODIFICATORE 9 = 5 + 4		

VELOCITÀ	RIDUZIONE DEL DANNO
6 metri	

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	4	2	1		1		
RIFLESSI (DESTREZZA)	12	6	5		1		
VOLENTÀ (SAGGEZZA)	6	2	1	2	1		

BONUS DI ATTACCO BASE	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI
6/1	

LOTTA MODIFICATORE	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR	MOD TAGLIA	MOD VARI
2	6/1			-4	

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Stocco Piccolo Perfetto	12/7	1d4	18/20 x 2
GITTATA	TIPO	NOTE	
	P		

MUNIZIONI _____

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Balestra Leggera Piccola +1	12/7	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	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI	GRADO MASSIMO
							(CLASSE/CLASSE INCROCIATA)
<input type="checkbox"/>	ACROBAZIA	DES*	14	5	10	-1	
<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*	14	5	10	-1	
<input type="checkbox"/>	ASCOLTARE	SAG	13	1	10	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*	7	5		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*	15	5	9	1	
<input type="checkbox"/>	NASCONDERSI	DES*	22	5	9	3+5	
<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"/>	RACCOLGIERE INFORMAZIONI	CAR					
<input type="checkbox"/>	RAGGIARRE	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	10	5	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)

