

Personaggio:						Malcos Postar			Giocatore:			Razza:			Umano								
Allineam.:						Neutrale Buono			Divinità:			Heironeous			Sesso:			Maschio					
Età:		24		Altezza:		1.80		Peso:		90		Occhi:		castani		Capelli:		castani		Taglia:		M	
Classi e livello															Punti Ferita								
Progressione delle classi								Punti abilità	Punti ferita	incred. caratt.	Livello	Livello totale	tot		danni		debilitanti						
Chierico								12	10	-	1	5	34										
Chierico								3	6	-	2												
Chierico								3	6	-	3												
Chierico								3	6	Sag	4												
Chierico								3	6	-	5												
													PX:		10000								
Classe Armatura															Iniziativa				rid danno				
17	Base+taglia			Armat/Scudo			Des			Altro			tot		des		vari		Peso trasp.				
	10			+6			+1						+1		+1				leggero		21,5		
	CA sorpreso			16			CA contatto			11									medio		43		
Caratteristiche								Bonus d'attacco															
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco		Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari										
FOR	12	+1	12	+1			Mischia		+4	+3	+1	-				pesan.		65					
DES	12	+1	12	+1			Distanza		+4	+3	+1	-				sollev.		65					
COS	14	+2	14	+2			Tiri Salvezza								Movimento								
INT	10	-	10	-					Tot	Base	Carat.	Magia	Vari			Carico		movimento					
SAG	15	+2	16	+3			Tempra		+10	+4	+2	+2	+2										
CAR	12	+1	12	+1			Riflessi		+6	+1	+1	+2	+2			L		9 m					
Lottare					+4			Volontà		+9	+4	+3	+2										
Armi																							
Armi			B. att.	Danni	Critico		Portata	Taglia	Peso	Tipo		Speciale											
Spada lunga +1			+6	1d8+2	19-20/x2		-	M	2	Tagl.													
Armature / Altre protezioni																							
Nome			B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo		Speciale												
Armatura di cuio borchiato perfetta			+3	+5	9 m	0	15%	10	L		Perfetta												
Scudo Pesante +1 Legno scuro			+3	-	-	0	15%	2,5	Sc		Legno scuro												
Abilità																							
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità			Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro									
Concentrazione		+13	Cos	+2	6	+4																	
Diplomazia		+2	Car	+1	1																		
Guarire		+9	Sag	+3	4	+2*																	
Conos (Arcane)		+5	Int	-	5																		
Conos (Religion)		+6	Int	-	6																		
Sapienza Magica		+4	Int	-	2	+2																	
*= dovuto ad oggetti (calcolato sul Tot)																							

Talenti						Abilità di classe						Abilità di razza											
Incantare in combattimento						Scacciare Non-Morti																	
Tempra possente						Incantesimi Divini																	
Riflessi fulminei																							
Arma focalizzata: Spada lunga																							
Animale / Compagno												Munizioni											
DV				PF				Init				Velocità											
CA												Att.base				Lottare							
Attacco												Spazio/portata											
Attacco completo																							
Attacchi speciali																							
Qualità speciali																							
TS		TEM				RIFL				VOL				FOR				INT				MR: 13	
Abilità												DES				SAG						MA: 9	
Talenti												COS				CAR						MO: 6	
Oggetti Magici												MP: 2											
Oggetto										Beneficio													
Pergamena Divina:																							
- Rimuovi Paralisi										Incantesimo													
- Silenzio										Incantesimo													
- Blocca persone										Incantesimo													
Mantello resistenza +2										+2 ai TS (calc.)													
Equipaggiamento																							
Oggetto						Costo-Mo		Kg		Oggetto						Costo-Mo		Kg					
Simbolo sacro di legno						1		0		Fuoco dell'alchimista						20		0,5					
Abito da viaggiatore						1		0		Acciarino e pietra focaia						1		0					
Borsa per componenti di incantesimi						5		1		Polvere d'oro (comp. Inc. trappola fuoco)						25		0,25					
Borsa da cintura						1		0,25		Borsa del guaritore						50		0,5					
Razioni da viaggio (2 gg)						1		1		Pergamena Divina						MAG		0					
Torcia						0,01		0,5		Mantello resistenza +2						MAG		0,5					
Zaino						2		1															
Peso trasportato totale (kg)						19,5		(comprese armi e armature)															
Incantesimi																							
Incantesimi al giorno								Per battere RI				Commenti											
livello		num		rimasti		CD x TS		conosciuti		inc. bonus		+5/+6*				Domini: Bene e Guerra							
0		5				13				-						Bene: Incantesimi del bene con Livello +1 (*)							
1		3+1				14				1													
2		2+1				15				1													
3		1+1				16				1		+3				Guerra: Competenza e arma focalizzata (spada lunga)							
4																							
5																							
6																							
7												% fallimento											
8												-											
9																							

Incantesimi memorizzati/libro/conosciuti			
Memorizzati	Livello	Libro / Conosciuti	Livello
		Chierico: tutti (esclusi inc. malvagi)	
		Bene:	
		<i>Protezione dal male</i>	1
		<i>Aiuto</i>	2
		<i>Cerchio magico contro il male</i>	3
		Guerra:	
		<i>Arma magica</i>	1
		<i>Arma spirituale</i>	2
		<i>Veste magica</i>	3