

Oskar

nome del personaggio

giocatore

dungeon master

Umanoide - Non morto

campagna

7°

8°

L'Unico

allineamento

livello del person.

livello equivalente

divinità

m

42

m

168 cm

90 kg

Castani

Rossi

Chiara

taglia

età

genere

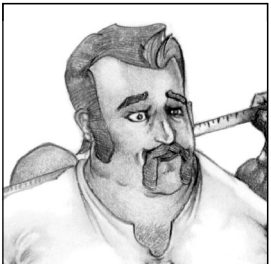
altezza

peso

occhi

capelli

carnagione



LIVELLI					
CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RI/VO)
Isidro	3°	-	d12	+2	+1/+3/+1
Guerriero	1°	-	d12	+1	+2/+0/+0
Illusionista	1°	-	d12	+0	+0/+0/+2
Shoul	2°	+1	d12	+1	+0/+0/+3

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR forza	16	16	+3		
DES destrezza	20	20	+5		
COS costituzione	-	-	-		
INT intelligenza	16	16	+3		
SAG saggezza	10	10	0		
CAR carisma	8	8	-1		

INIZIATIVA

modificatore

9

=

5

+

4

MODIF. DI DESTREZZA

MODIF. VARIO

ARMI E ATTACCHI					
NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG. TIPO
2 Artigli	+7/+7	1d3+3 + paralisi	X2		m c
Spada Corta +1	+10	1d6+4	19-20/X2		m c
2 Spade Corte +1	+8/+8	1d6+4/1d6+2	19-20/X2		m c



ATTACCO BASE

bonus

+4

MISCHIA

bonus d'attacco

+7

=

+4

+

+3

+

0

+

0

DISTANZA

bonus d'attacco

+9

=

+4

+

+5

+

0

+

0

CA classe armatura	BONUS DI ARMATURA	BONUS DI SCUDO	MODIF. DI DESTREZZA	MODIF. DI TAGLIA	ARMATURA NATURALE	BONUS DI DEVIAZIONE	MODIF. VARIO
-----------------------	-------------------	----------------	---------------------	------------------	-------------------	---------------------	--------------

CONDIZIONI NORMALI

19

=

10

+

2

+

0

+

+5

+

0

+

2

+

0

+

0

A TOCCO

15

=

10

+

✓

✓

✓

+

0

DI SORPRESA

14

=

10

+

✓

✓

✓

✓

✓

+

0

A TOCCO E DI SORPRESA

10

=

10

+

✓

✓

✓

+

0

Il simbolo ✓ indica che il bonus è da sommare nelle condizioni considerate. Il simbolo ✗ indica che il bonus è da sommare solo se espressamente indicato nelle Abilità Speciali del Personaggio

PF

punti ferita

62

totali

62

pf rimanenti

danni debilitanti

TIRI SALVEZZA

TOTALE

BONUS BASE

MODIF. DI ABILITÀ

MODIF. MAGICO

MODIF. VARIO

TEMPRA

(costituzione)

4

=

3

+

-

+

1

+

0

RIFLESSI

(destrezza)

9

=

3

+

5

+

1

+

0

VOLONTÀ

(saggezza)

7

=

6

+

0

+

1

+

0

VELOCITÀ

SENZA ARMATURA

EFFETTIVA (CON ARMATURA)

9m

9m

6 caselle

6 caselle

ARMATURA

penalità e malus

leggera

+6

TIPO ARMATURA

BONUS MASSIMO DI DESTREZZA

10%

0

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA

modificatori condizionali

Eludere (non prende danni su TS riflessi passato)

BONUS DI LOTTA

7

=

4

+

3

+

0

+

0

BONUS BASE D'ATTACCO

MODIF. DI FORZA

MODIF. DI TAGLIA SPECIALE

MODIF. VARIO

RESISTENZE

-

-

0%

RIDUZIONE AL DANNO

RESISTENZA INCANTESIMI

PERCENTUALE OCCULTAMENTO

CARICO

EFFETTIVO

10

35

70

105

CARICO LEGGERO

BONUS MAX DES: NO

PENAL ALLA PROVA: NO

CARICO MEDIO

BONUS MAX DES: +3

PENAL ALLA PROVA: -3

CARICO PESANTE

BONUS MAX DES: +1

PENAL ALLA PROVA: -6

105

210

525

SOLLEVARE SOPRA LA TESTA

= CARICO PESANTE

SOLLEVARE DAL TERRENO

=2 x CARICO PESANTE

SPINGERE O TRASCIINARE

=5 x CARICO PESANTE

ABILITÀ						GRADI MASSIMI (CLASSE / CL. INCROC.)		10/ 5	
NOME DELL'ABILITÀ		CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	MODIFICAT. CARATT.	GRADI	MODIFICAT. VARI			
<input type="checkbox"/> Acrobazia ^a		Des*	13	=	5	+	8	+	—
<input type="checkbox"/> Addestrare animali ^a		Car	NO	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Artigianato ()		Int	3	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Artigianato ()		Int	3	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Artigianato ()		Int	3	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Artista della fuga		Des*	11	=	5	+	6	+	—
<input type="checkbox"/> Ascoltare		Sag	7	=	0	+	7	+	—
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia		Int	3	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Camuffare		Car	4	=	-1	+	5	+	—
<input type="checkbox"/> Cavalcare		Des	5	=	5	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Cercare		Int	3	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Concentrazione		Cos	-1	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Conoscenze (Arcane)		Int	4	=	3	+	1	+	—
<input type="checkbox"/> Conoscenze (Dungeon)		Int	4	=	3	+	1	+	—
<input type="checkbox"/> Conoscenze ()		Int	NO	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Conoscenze ()		Int	NO	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Conoscenze ()		Int	NO	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Conoscenze ()		Int	NO	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Decifrare scritture ^a		Int	NO	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Diplomazia		Car	-1	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Disattivare congegni ^a		Int	9	=	3	+	6	+	—
<input type="checkbox"/> Equilibrio		Des*	11	=	5	+	4	+	2(S)
<input type="checkbox"/> Falsificare		Int	3	=	3	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/> Guarire		Sag	0	=	0	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Intimidire		Car	-1	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Intrattenere ()		Car	NO	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Intrattenere ()		Car	NO	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Intrattenere ()		Car	NO	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Lesto di mano ^a		Des*	13	=	5	+	8	+	—
<input type="checkbox"/> Muoversi silenziosamente		Des*	15	=	5	+	10	+	—
<input type="checkbox"/> Nascondersi		Des*	12	=	5	+	7	+	—
<input type="checkbox"/> Nuotare		For*	3	=	3	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Osservare		Sag	5	=	0	+	5	+	—
<input type="checkbox"/> Percepire inganni		Sag	3	=	0	+	3	+	—
<input type="checkbox"/> Professione ()		Sag	NO	=	0	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Professione ()		Sag	NO	=	0	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Raccogliere informazioni		Car	-1	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Raggiare		Car	-1	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Saltare		For*	6	=	3	+	1	+	2(S)
<input type="checkbox"/> Sapienza Magica ^a		Int	4	=	3	+	1	+	—
<input type="checkbox"/> Scalare		For*	8	=	3	+	5	+	—
<input type="checkbox"/> Scassinare serrature ^a		Des	13	=	5	+	8	+	—
<input checked="" type="checkbox"/> Sopravvivenza		Sag	0	=	0	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Utilizzare corde		Des	7	=	5	+	—	+	2(S)
<input type="checkbox"/> Utilizzare oggetti magici ^a		Car	NO	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/> Valutare		Int	4	=	3	+	1	+	—

(S) bonus di sinergia da altra abilità

Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il Personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità.
Le abilità marcate con sono incrociate per il Personaggio (non sono tipiche della sua Classe).
Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare".

