



Dirk Slokes

Enea

Chierico

Umano

11

Messaggero di pace

Buono

Iniziativa 5 Velocità 5 P.E. su 32000 Visione normale

13	For	1	6	CA	24	Intuizione Passiva	26	Punti Ferita	73	
11	Cos	0	5	Tem	19	Percezione Passiva	21	Sanguinante	36	
11	Des	0	5	Rif	19	Privilegi conoscenze del guaritore (+ mod Sag con parola cura) incantatore rituale lanciare rituali parola guaritrice azione del pacificatore voto di non violenza		Impulsi	7	
12	Int	1	6	Vol	26			Valore Impulsi	18	
22	Sag	6	11	Linguaggi comune chondatan damaran				Acrobazia	4	-1
17	Car	3	8					Arcano	6	

Carico Normale 65
 Carico Massimo 130
 Solo Trascinare 325

Peso Trasportato 0

Talenti

Grazie difensiva	Parola guaritrice difensiva
Guaritore pacifista	Perizia nello strumento: simbolo sacro
Perseveranza umana	Perseveranza condivisa
Tocco di Sune	guarigione estesa

Particolarità
 viene da Waterdeep
 seguace di Sune

Atletica	5	-1
Bassifondi	8	
Diplomazia	15	
Dungeon	11	
Furtività	4	-1
Guarire	16	
Intimidire	8	
Intuizione	16	
Manolesta	4	-1
Natura	11	
Percezione	11	
Raggirare	8	
Religione	11	
Storia	11	
Tenacia	4	-1

Resistenze

Note

1990 MO o residum

For	vs	Ca	mani nunde	+6 vs CA 1d4+6 danni
Des	vs	Ca	distanza	+5 vs CA
For	vs	Ca	Mazza +2	+10 vs CA 1d8+3 danni
Sag	vs	Rif o Tem	Simbolo +2	+14 +8 danni
	vs			

Raggiurare 8
 Religione 11
 Storia 11
 Tenacia 4 -1

5				
5				

Mettere una X maiuscola
 dossa un'armi

Note

1990 MO o residum

Armatura Pesante?	X
Bonus Armatura	9
Bonus Scudo	
Penal. alla Prova	-1
Penalità Velocità	-1

Le penalità vanno scritte in

Caratteristica	Difesa	Arma o Potere	Bonus al Txc e ai Danni
For	vs Ca	mani nunde	+6 vs CA 1d4+6 danni
Des	vs Ca	distanza	+5 vs CA
For	vs Ca	Mazza +2	+10 vs CA 1d8+3 danni
Sag	vs Rif o Tem	Simbolo +2	+14 +8 danni
	vs		

Punti Poteri Personaggi Psionici

Ardente, Psicocombattente o Psion mettere una X maiuscola se il Pg appartiene a una di queste classi

Totale Punti Potere

Se il Pg è un Ibrido, non compilare la parte superiore. Gli Ibridi usano un calcolo diverso per conteggiare i Punti Potere basato sul numero dei Poteri a Volontà della Classe. Quindi calcolate i Punti Potere compilando la tabella qui sotto

Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 1 – 10 Se il Pg è un Ardente Ibrido, Psicocombattente Ibrido o Psion Ibrido mettere una X maiuscola qui a destra --->

Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 11 – 20

Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 21 – 30

Se il Pg Ibrido appartiene a due classi ibride tra Ardente, Psicocombattente e Psion allora compilate la tabella sopra con il numero di Poteri a Volontà della prima classe e quella sottostante con i Poteri a Volontà della seconda classe.

Il Pg appartiene a due classi ibride tra Ardente, Psicocombattente e Psion mettere una X maiuscola

Nome della Prima Classe Nome della Seconda Classe

Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 1 – 10

Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 11 – 20

Numero di Poteri a Volontà Ibridi di livello 21 – 30

Aggiunte Punti Potere

Aggiunte Punti Potere della Seconda Classe Ibrida

L
i
s
t
a

Importante: Riempire solo le Caselle Bordate di Nero, le Caselle non Bordate contengono Funzioni necessarie. Indicare le categorie con lettere maiuscole ad ogni parola (Es: Imp Dei Libri)

P
o
t
e
r
i

Scheda del Famiglio o Compagno Animale --->

Quando stampate ricordatevi di stampare solo la pagina 1, se avete anche un compagno animale o un famiglio allora stampate la numero 1 e la numero 8

*cola qui sotto se si in-
itura pesante.*

valori negativi

Compagno Animale

<i>Categoria</i>		<i>Nome</i>				
			<i>Aggiunti Punteggi di Caratteristica</i>	<i>Addestr</i>	<i>Aggiunte</i>	
0	<i>For</i>				<i>CA</i>	
0	<i>Cos</i>		<i>Acrobazia</i>		<i>Tempra</i>	<i>Pf</i>
0	<i>Des</i>		<i>Atletica</i>		<i>Riflessi</i>	<i>Impulsi</i>
6	<i>Int</i>		<i>Furtività</i>		<i>Volontà</i>	<i>Valore Imp.</i>
0	<i>Sag</i>		<i>Percezione</i>		<i>Txc</i>	<i>Danni</i>
6	<i>Car</i>		<i>Tenacia</i>			
			<i>Note</i>			

Famiglio

<i>Categoria</i>		<i>Nome</i>			
<i>CA</i>	24	+	0	<i>Indicare il numero di Talenti del Famiglio selezionati</i>	1
<i>Tempra</i>	19	+	0		
<i>Riflessi</i>	19	+	0		
<i>Volontà</i>	26	+	0		
				<i>Note</i>	

Compagno Animale

Livello **11**

0	For	0	5	CA	0	Taglia	Media	
0	Cos	0	5	Tempra	0	Velocità	0	
0	Des	0	5	Riflessi	0	Punti Ferita	0	
6	Int	-2	3	Volontà	0	Sanguinante	0	
0	Sag	0	5			Impulsi	2	Acrobazia 5
6	Car	-2	3			Valore	0	Atletica 5
Attacco				Qualità Speciali				Furtività 5
Txc	0	Danni	1 d 0	+	0			Percezione 5
Note				Visione Crepuscolare				Tenacia 5

Famiglio

		CA	24
		Velocità	0
Benefici Costanti		Tempra	19
		Riflessi	19
		Volontà	26
Benefici Attivi			
		Note	