

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Nome BENIA Livello 8

CARATTERISTICHE

Razza e CLASSE UMANA GUERRIERO

ALLINEAMENTO LB

DIVINITÀ VANGA

DESCRIZIONE \_\_\_\_\_

Altezza: 170; peso: 65; taglia: media

FOR	17	3
DES	16	3
COS	15	2
INT	10	0
SAG	9	-1
CAR	10	0

♥ Punti Ferita **54**

Tiri Salvezza



Ferite subite \_\_\_\_\_

Riduzione danno \_\_\_\_\_

Giorni non letali\* \_\_\_\_\_

\*si recupera 1p.f. allora per livello

	TOT	BASE	CAR.	MAGIA	ALTRO
RIFLSSI (DES)	5	2	3	---	---
TEMpra (COS)	8	6	2	---	---
VOLONTÀ (SAG)	1	2	-1	---	---

CD 20 per deviare frecce

Resistenza agli incantesimi \_\_\_\_\_ %



Classe Armatura

ARMATURA	Scudo	DES	Taglia	Natur	Altro
<b>18</b> -10+	4	0	3	0	0

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **15**

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **14**

Attacchi per round **2**  
Velocità base  
**6/12/18 metri**

ARMATURA Corazza di scaglie  
Scudo -

Combattimento

INIZIATIVA Des Magia Altro  
**3** 3 0 0

ATTACCO BASE **8/3**

	TOT	AB.	FOR <sup>1</sup> /DES <sup>2</sup>	Taglia
AB. MISCHIA <sup>1</sup>	11	8	3	
AB. DISTANZA <sup>2</sup>	11	8	3	
LOTTARE <sup>1</sup>	11	8	3	

\*penalità armatura alla prova

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Cittata	Peso	Tipo
Spada lunga+1	13/8	108+6	19/20x2		2 kg	T
Spada corta	11/6	106+3	19/20x2		1 kg	P
ARCO CORTO COMPOSITO*	11	106+3	x3		1 kg	P

\*(20 frecce)



## EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
Abiti da esploratore	3,60
Zaino	0,90
Borsa da cintura	1,35
Coperta invernale	1,35
3 mq di tela	1,35
Attrezzi da scalatore	2,25
2 ampolle di acquasanta	0,90
Lanterna comune	0,50
Acciarino e pietra focaia	---
Corda di seta (15 metri)	2,50

1 anello di protezione +1  
(sempre indossato)

## CARATTERISTICHE DI CLASSE E RAZZA

competenza nelle armi e nelle armature

## TALENTI

arma focalizzata (spada lunga)  
arma specializzata (spada lunga)  
attacco poderoso  
combatte alla cieca  
combatte con due armi  
correre  
attacco rapido

I= indossati; Z= zaino (max kg. \_\_\_\_); T= tasca (max kg \_\_\_\_); C= a casa  
Bi= borsa componenti (max kg. \_\_\_\_); Peso sul PG= \_\_\_\_ kg

## DENARO, CENDE E GIOIELLI

Monete d'oro	30	
Monete d'argento	2	
Monete di rame	20	

## ABILITÀ

	Tot.	CARAT.	Mod. carat.	Gradi	Vari
Add. animali	3	CAR	0	3	
Artigianato (armi)	1	INT	0	1	
Artista della fuga	-1*	DES	3	0	-4
Ascoltare	1	SAG	-1	2	
Camuffare	0	CAR	0	0	
Cavalcare	4	DES	3	1	
Cercare	3	INT	0	3	
Concentrazione	2	COS	2	0	
Conoscenze (t.set.)	-1	SAG	-1	0	
Diplomazia	0	CAR	0	0	
Equilibrio	0*	DES	3	1	-4
Falsificare	0	INT	0	0	
Guarire	-1	SAG	-1	0	
Intimidire	0	CAR	0	0	
Intrattenere	0	CAR	0	0	
Muoversi silen.	0*	DES	3	1	-4
Nascondersi	-1*	DES	3	0	-4
Nuotare	-5*	FOR	3	0	-8
Osservare	3	SAG	-1	4	
Percepire inten.	-1	SAG	-1	0	
Raccogliere infor.	0	CAR	0	0	
Raggiurare	0	CAR	0	0	
Saltare	3*	FOR	3	4	-4
Scalare	1*	FOR	3	2	-4
Utilizzare corde	3	DES	3	0	
Valutare	0	INT	0	0	

\*abilità con penalità armatura alla prova

Linguaggi noti: Comune

## Capacità di trasporto

Carico Leggero: 38,7 kg Carico Medio: 77,85 kg Carico Pesante: 117 kg



