

REGOLAZIONE REGOLAZIONE REGOLAZIONE

Nome Giorgil Livello 8

CARATTERISTICHE

Razza e CLASSE Mezzelfo Ladro

ALLINEAMENTO NB

DIVINITÀ _____

DESCRIZIONE _____

Altezza: 153; peso: 50,4; taglia: media

FOR	10	0
DES	19	4
COS	12	1
INT	12	1
SAG	16	3
CAR	8	-1

♥ Punti Ferita 38

Tiri Salvezza



Ferite subite _____

Riduzione danno _____

Giorni non letali* _____

*si recupera 1 p.f. all'ora per liv.

	TOT	BASE	CAR.	MAGIA	ALTRO
RIPLSSI (DES)	10	6	4	---	---
TEMPRA (COS)	3	2	1	---	---
VOLONTA (SAG)	5	2	3	---	---

Resistenza agli incantesimi ____% Immune sonno, +2 vs incantesimi

Classe Armatura



17 - 10 +

Armatura	Scudo	DES	Taglia	Natur	Altro
3	0	4	0	0	0

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **17**

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

ARMATURA Cuoio dorchiato

Scudo -

Attacchi per round **2**
Velocità base **9m**

Combattimento



INIZIATIVA Des Magia Altro

4



ATTACCO BASE **6/1**

	Tot.	AB.	For ¹ /Des ²	Taglia
AB. MISCHIA ¹	6	6	0	
AB. DISTANZA ²	10	6	4	
LOTTARE ¹	6	6	0	

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata	Peso	Tipo
Manganello	6/1	1D6	x2		1,35	C
Dardi	10/5	1D4	x2	600	0,20	P
Pugnale *	6/1	1D4	19-20 x2	0,500	0,45	P
Pugnale con sonno, CS 14	6/1	1D4	19-20 x2	0,500	0,45	P



EQUIPAGGIAMENTO

Abiti da viaggiatore	2,25
Zaino	0,90
Caraffa di ceramica	2,25
Manette	0,90
Barattolo di miele	1,0
Pentola di ferro	4,50
Aarnesi da scasso perfetti	0,90
Verga del sole	0,45
Pugnale *	0,45

CARATTERISTICHE DI CLASSE E RAZZA

Attacco furtivo +4d6 danni
 Eludere: annulla danno con TS sui Riflessi
 Schivare prodigioso: bonus OES alla CA
 Schivare prodigioso: non può essere attaccato ai fianchi

TALENTI

Aerobatico: +2 Aerobazia e Saltare
 Competenza nelle armature leggere
 Riflessi da combattimento: max 5 ADO
 Oira sottili: + 2 scassinare

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

DENARO, GEMME E GIOIELLI

Monete d'oro	250	100 mon = 1 kg
Monete d'argento	10	
Monete di rame	7	

Gemme e gioielli: nefrite (8 mo), tormalina rosa (110 mo), malachite (9 mo)

ABILITÀ

	Tot.	CARAT.	Mod. CARAT.	Gradi	Vari
Artista della Fuga	14	OES	4	8	2
Ascoltare	8	SAC	3	4	1
Camuffare	3	CAR	-1	4	
Cavalcare	4	OES	4	0	
Cercare	6	INT	1	5	
Com. segreta	6	SAC	3	3	
Concentrazione	1	COS	1	0	
Con. T. Selvagge	3	SAC	3	0	
Diplomazia	6	CAR	-1	7	
Equilibrio	10	OES	4	4	2
Falsificare	5	INT	1	4	
Guarire	3	SAC	3	0	
Intimidire	3	CAR	-1	4	
Intrattenere	2	CAR	-1	3	
Leggere Labbra	5	INT	1	4	
Muoversi silenziosam.	10	OES	4	6	
Nascondersi	12	OES	4	8	
Nuotare	0	FOR	0	0	
Orientamento	3	SAC	3	0	
Osservare	14	SAC	3	10	
Parlare linguaggi	3	SAC	3	0	
Raccogliere informazioni	3	CAR	-1	4	
Raggiare	7	CAR	-1	8	
Rapidità di mano	14	OES	4	8	2
Saltare	7	FOR	4	1	2
Scassinare serrature	16	OES	4	8	2+2
Utilizzare corde	8	OES	4	4	
Valutare	5	INT	1	4	

Linguaggi noti: Comune - C(fico)

Capacità di trasporto

Carico Leggero: 14,85 kg Carico Medio: 29,7 kg Carico Pesante: 45,0 kg



