

Maaril il Dracomago

Marco

NOME DEL PERSONAGGIO

Mago 17° / Arcimagi 1°

GIOCATORE

Umano

N/M

CLASSE E LIVELLO

M 53 M 1,81 m

RAZZA

73 kg

ALLINEAMENTO

Neri

DIVINITÀ

Bianca

TAGLIA

ETÀ

SESSO

ALTEZZA

PESO

OCCHI

CAPELLI

PELLE



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Table with columns: NOME CARATTERISTICA, PUNTEGGIO CARATTERISTICA, MODIFICATORE CARATTERISTICA, PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO, MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO. Rows: FOR FORZA, DES DESTREZZA, COS COSTITUZIONE, INT INTELLIGENZA, SAG SAGGEZZA, CAR CARISMA.

Table with columns: TOTALE, FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI, DANNI NON LETALI, VELOCITÀ. Rows: PF PUNTI FERITA, CA CLASSE ARMATURA, CONTATTO CLASSE ARMATURA, COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA, INIZIATIVA MODIFICATORE.

Table with columns: TIRI SALVEZZA, TOTALE, SALVEZZA BASE, MOD CARATTERISTICA, MOD MAGIA, MOD VARI, MOD TEMP. Rows: TEMpra (COSTITUZIONE), RIFLESSI (DESTREZZA), VOLONTÀ (SAGGEZZA).

BONUS DI ATTACCO BASE: 8. RESISTENZA AGLI INCANTESIMI.

LOTTA MODIFICATORE: 7 = 8 + (-1) + [] + []

ATTACCO table for Bastone di Ahghairon. Columns: BONUS DI ATTACCO, DANNI, CRITICO. Row: Bastone di Ahghairon (+7, +2, 1d6 +1).

MUNIZIONI

ATTACCO table (empty)

MUNIZIONI

ATTACCO table (empty)

MUNIZIONI

ATTACCO table (empty)

MUNIZIONI

ATTACCO table (empty)

MUNIZIONI

ABILITY table with columns: ABILITÀ DI CLASSE, NOME ABILITÀ, 116, CARATTER. CHIAVE, MOD ABILITÀ, MOD CARATTER., GRADI, MOD VARI. Lists various skills like ACROBAZIA, ADDESTRARE ANIMALI, etc.

Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento. Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio. * La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)

