

Zulgos Helberad

Daniele



NOME DEL PERSONAGGIO

Chierico IX

GIOCATORE

Umano

L/B

Lathander

CLASSE E LIVELLO

M 38 M 1.56m

RAZZA

84kg

ALLINEAMENTO

Castani

DIVINITÀ

Castani

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

PESO OCCHI CAPELLI PELLE

Table with columns for characteristic name, score, modifier, and temporary modifier. Rows include FOR (12), DES (12), COS (18), INT (14), SAG (18), CAR (14).

Table for armor and initiative. Includes PF (77), CA (19), CONTACTO (10), COLTO ALLA SPROVVISTA (19), and INIZIATIVA (5).

Table for saving throws. Includes TEMPRÀ (13), RIFLESSI (7), and VOLONTÀ (11).

BONUS DI ATTACCO BASE (6/1) and RESISTENZA AGLI INCANTESIMI.

LOTTA MODIFICATORE (7/2) breakdown: 6/1 + 1 + 0 + 0.

ATTACCO table for Martello sacro: Bonus 9, Damage 4, Critical x3, Note +2.

MUNIZIONI

ATTACCO table for Mazza pesante: Bonus 9, Damage 4, Critical x2, Note +1, Tocco Fantasma.

MUNIZIONI

ATTACCO table (empty).

MUNIZIONI

ATTACCO table (empty).

MUNIZIONI

ATTACCO table (empty).

MUNIZIONI

Table for velocity and damage reduction. Velocity: 9m. Damage reduction: 10 + 6 + 2 + 1 + 0 + 0 + 0 + 0.

Table for abilities. Total: 17/6. Includes columns for name, score, and modifiers.

- List of abilities with scores and modifiers: ACROBAZIA (DES\* 1), ADDESTRARE ANIMALI (CAR 2), ARTIGIANATO (INT 2), ARTISTA DELLA FUGA (DES\* 1), ASCOLTARE (SAG 4), CAMUFFARE (CAR 2), CAVALCARE (DES 1), CERCARE (INT 2), CONCENTRAZIONE (COS 9), CONOSCENZE (Arcane: INT 4, Locali: INT 6, Nobiltà: INT 5, Religioni: INT 7), DECIFRARE SCRITTURE (INT 2), DIPLOMAZIA (CAR 7), DISATTIVARE CONGEGNI (INT 2), EQUILIBRIO (DES\* 1), FALSIFICARE (INT 2), GUARIRE (SAG 9), INTIMIDIRE (CAR 2), INTRATTENERE (CAR 2), MUOVERSI SILENZIOSAMENTE (DES\* 1), NASCONDERSI (DES\* 1), NUOTARE (FOR\* 11), OSSERVARE (SAG 4), PERCEPIRE INTENZIONI (SAG 10), PROFESSIONE (SAG 4), RACCOGLIERE INFORMAZIONI (CAR 2), RAGGIARE (CAR 2), RAPIDITÀ DI MANO (DES\* 1), SALTARE (FOR\* 1), SAPIENZA MAGICA (INT 5), SCALARE (FOR\* 1), SCASSINARE SERRATURE (DES 1), SOPRAVVIVENZA (SAG 4), UTILIZZARE CORDE (DES 1), UTILIZZARE OGGETTI MAGICI (CAR 2), VALUTARE (INT 0).

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)

