

Shel'Lak

Daniele



NOME DEL PERSONAGGIO

Chierico III / Mostro V

GIOCATORE

Wemic

L/N

Kossuth

CLASSE E LIVELLO

Grande 60 M 2,08m

RAZZA

149kg

ALLINEAMENTO

Rossi

DIVINITÀ

Scura

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

PESO OCCHI CAPELLI PELLE

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Table with 4 columns: Nome Caratteristica, Punteggio Caratteristica, Modificatore Caratteristica, Modificatore Temporaneo. Rows include FOR (Forza), DES (Destrezza), COS (Costituzione), INT (Intelligenza), SAG (Saggezza), CAR (Carisma).

Table with 2 columns: Nome Caratteristica, Totale. Rows include PF (Punti Ferita), CA (Classe Armatura), Contatto, Colto alla Sprovista, and Iniziativa.

Table for Velocity (VELOCITÀ) and Damage Reduction (RIDUZIONE DEL DANNO). Includes fields for Ferite / Punti Ferita Attuali, Danni Non Letali, and various modifiers for damage reduction.

Table for Saving Throws (TIRI SALVEZZA). Rows include Tempres (Costituzione), Riflessi (Destrezza), and Volontà (Saggezza). Shows base, modifier, and total values.

Table for Base Attack Bonus (BONUS DI ATTACCO BASE) and Resistance to Spells (RESISTENZA AGLI INCANTESIMI).

Table for Combat (LOTTA) modifier. Shows total modifier and its components.

Table for Weapon Attack (ATTACCO) for a Cavalier Lance (Lancia da cavaliere). Includes Bonus di Attacco, Danni, and Critico.

MUNIZIONI

Table for Weapon Attack (ATTACCO) for an empty entry.

MUNIZIONI

Table for Weapon Attack (ATTACCO) for an empty entry.

MUNIZIONI

Table for Weapon Attack (ATTACCO) for an empty entry.

MUNIZIONI

Table for Weapon Attack (ATTACCO) for an empty entry.

MUNIZIONI

Table for Abilities (ABILITÀ). Shows Name, Characteristic, Modifier, and other details.

- List of abilities including Acrobazia, Addestrare Animali, Artigianato, Artista della Fuga, Ascoltare, Camuffare, Cavalcare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze, Decifrare Scritture, Diplomazia, Disattivare Congegni, Equilibrio, Falsificare, Guarire, Intimidire, Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Percepire Intenzioni, Professione, Raccogliere Informazioni, Raggiare, Rapidità di Mano, Saltare, Sapienza Magica, Scalare, Scassinare Serrature, Sopravvivenza, Utilizzare Corde, Utilizzare Oggetti Magici, Valutare.

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)

