

Teschio Nero

Il Po'



NOME DEL PERSONAGGIO

Barbaro I / Chierico XIII

GIOCATORE

Umano

N/B

Toro Alce

CLASSE E LIVELLO

M 38 M 2,05m

RAZZA

109kg

ALLINEAMENTO

Verdi

DIVINITÀ

Rossi

Chiara

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., MODIFICATORI DI CONDIZIONE. Rows: TEMPRA (COSTITUZIONE), RIFLESSI (DESTREZZA), VOLONTÀ (SAGGEZZA).

Table with columns: BONUS DI ATTACCO BASE, RESISTENZA AGLI INCANTESIMI. Values: 9, 0.

Table with columns: LOTTA MODIFICATORE, TOTALE, BONUS DI ATTACCO BASE, MOD FOR, MOD TAGLIA, MOD VARI. Values: 11, 9, 2, 0, 0.

Table with columns: ATTACCO, BONUS DI ATTACCO, DANNI, CRITICO. Row: Ascia Grande +2, 13, 8, 1d12+5, 20 x3. Includes GITTATA, TIPO, NOTE.

MUNIZIONI

Table with columns: ATTACCO, BONUS DI ATTACCO, DANNI, CRITICO. Row: Lancia, 12, 7, 1d8, 20 x3. Includes GITTATA, TIPO, NOTE.

MUNIZIONI

Table with columns: ATTACCO, BONUS DI ATTACCO, DANNI, CRITICO. Includes GITTATA, TIPO, NOTE.

MUNIZIONI

Table with columns: ATTACCO, BONUS DI ATTACCO, DANNI, CRITICO. Includes GITTATA, TIPO, NOTE.

MUNIZIONI

Table with columns: ATTACCO, BONUS DI ATTACCO, DANNI, CRITICO. Includes GITTATA, TIPO, NOTE.

MUNIZIONI

Table with columns: ABILITÀ (CLASSE/CLASSE INCROCIATA), GRADO MASSIMO, 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)

