

Zundaer

Marco



NOME DEL PERSONAGGIO

Guerriero IV / Ranger IV

GIOCATORE

Nano

N/N

Vergadain

CLASSE E LIVELLO

Media 78 M 134

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

98 kg Castani Rossi Chiara

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, Punteggio Caratteristica. Rows include PF (Punti Ferita), CA (Classe Armatura), CONTATTO (Classe Armatura), COLTO ALLA SPROVISTA (Classe Armatura), INIZIATIVA (Modificatore).

Table with 7 columns: Nome Caratteristica, Totale, Salvezza Base, Mod Caratteristica, Mod Magia, Mod Vari, Mod Temp. Rows include TIRI SALVEZZA: TEMPRÀ (Costituzione), RIFLESSI (Destrezza), VOLONTÀ (Saggezza).

BONUS DI ATTACCO BASE: 8/3. RESISTENZA AGLI INCANTESIMI.

LOTTA MODIFICATORE: 10 = 8/3 + 2 + ...

ATTACCO: Balestra Leggera. Bonus di Attacco: 15, 10. Danni: 1d8 +3. Critico: 17-20 / x2. Gittata: 24m. Tipo: P. Note: A due mani / Perfetta.

MUNIZIONI

ATTACCO: Mazza Leggera. Bonus di Attacco: 10, 5. Danni: 1d6 +2. Critico: 20 / x2. Gittata: C. Note: Usata ad una mano.

MUNIZIONI

ATTACCO: Mazza Leggera. Bonus di Attacco: 8, 3. Danni: 1d6 +2. Critico: 20 / x2. Gittata: C. Note: Usata a due armi (Primario).

MUNIZIONI

ATTACCO: Mazza Leggera. Bonus di Attacco: 7. Danni: 1d6 +1. Critico: 20 / x2. Gittata: C. Note: Usata a due armi (Secondario).

MUNIZIONI

ATTACCO: Empty table for attack details.

MUNIZIONI

Table with 2 columns: Nome Caratteristica, Punteggio Caratteristica. Rows include DANNI NON LETALI, VELOCITÀ (6m), RIDUZIONE DEL DANNO.

ABILITÀ (CLASSE/CLASSE INCROCIATA) 11/6. Table with 6 columns: Nome Abilità, Caratter. Chiave, Mod Abilità, Mod Caratter., Gradi, Mod Vari.

- List of skills and abilities with checkboxes and values: ACROBAZIA, ADDESTRARE ANIMALI, ARTIGIANATO, ARTISTA DELLA FUGA, ASCOLTARE, CAMUFFARE, CAVALCARE, CERCARE, CONCENTRAZIONE, CONOSCENZE (Geografia), CONOSCENZE, DECIFRARE SCRITTURE, DIPLOMAZIA, DISATTIVARE CONGEGNI, EQUILIBRIO, FALSIFICARE, GUARIRE, INTIMIDIRE, INTRATTENERE, INTRATTENERE, INTRATTENERE, MUOVERSI SILENZIOSAMENTE, NASCONDERSI, NUOTARE, OSSERVARE, PERCEPIRE INTENZIONI, PROFESSIONE, PROFESSIONE, RACCOGLIERE INFORMAZIONI, RAGGIRARE, 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)

