Scheda personaggio

Riempie il seguente con diligenza

NOME PERSONAGGIO
Kaermor Gaspin

CLASSE E LIVELLO
Paladino 1

BACKGROUND
Nobile

RAZZA
Dragonide

ALLINEAMENTO

ISPIRAZIONE

FOR	DES	COS
3	0	2
16	10	14
● 3	○ 0	● 2

INT	SAG	CAR
0	1	2
10	12	14
○ 0	○ 1	○ 2

2 Bonus di competenza

11 Saggezza (percezione) passiva

- ○ 0 Acrobazia (Des)
- ○ 0 Addestrare Animali (Sag)
- ○ 0 Arcana (Int)
- ○ 0 Atletica (For)
- ○ 0 Furtività (Des)
- ○ 0 Indagare (Int)
- ○ 0 Inganno (Car)
- ○ 0 Intimidire (Car)
- ○ 0 Intrattenere (Car)
- ○ 0 Intuizione (Sag)
- ○ 0 Medicina (Sag)
- ○ 0 Natura (Int)
- ○ 0 Percezione (Sag)
- ○ 0 Persuasione (Car)
- ○ 0 Rapidità di Mano (Des)
- ○ 0 Religione (Int)
- ○ 0 Sopravvivenza (Sag)
- ○ 0 Storia (Int)

CA	INIZIATIVA	VELOCITÀ
18	0	9
	DES	PIÈ/È

PUNTI FERITA

TOTALI	TEMP	RESTANTI
10		

DADI VITA	TS CONTRO MORTE	
1 / 1	● ● ● SUCCESSI	● ● ● FALLIMENTI

ATTACCHI E INCANTESIMI

NOME	BONUS	DURATA/TIPO
Spada lunga	+5	1d8 + 3 tagliente
Soffio		2d8 fuoco TS D
Giavellotto	+5	1d8 + 3 perforan

PRIVILEGI E TRATTI

RESISTENZA AL DANNO
Fuoco

IMPOSIZIONE DELLE MANI
Punti ferita a disposizione 5/5
Si recuperano a riposo lungo

PERCEZIONE DEL DIVINO
Entro 18 m individui la presenza di
-Non morti, celestiali, immondi
-5 utilizzi (1+ MOD Carisma)

EQUIPAGGIAMENTO

I Spada Lunga
I Scudo
I Cotta di maglia
5 Giavellotti
Simbolo sacro
I Abito elegante
Pergamena con albero genealogico
Dotazione da esploratore

COMPETENZE E LINGUAGGI

LINGUAGGI comune, draconico, elfico.

ARMI semplici, da guerra.

ARMATURE leggere, medie, pesanti, scudi.

STRUMENTI: Gioco dadi

INCANTESIMI

CLASSE INCANTATORE	CAR	CD	BONUS

TRUCCHETTI

1 0 ● ● ● ● ● ●

2 0 ● ● ● ● ● ●

3 0 ● ● ● ● ● ●

4 0 ● ● ● ● ● ●

5 0 ● ● ● ● ● ●

6 0 ● ● ● ● ● ●

7 0 ● ● ● ● ● ●

8 0 ● ● ● ● ● ●

9 0 ● ● ● ● ● ●