Scheda personaggio

Aiutate il vostro buon divertimento!

NOME PERSONAGGIO
Jasper Kartus

CLASSE E LIVELLO
Stregone 1

BACKGROUND
Archeologo

RAZZA
Mezzelfo

ALLINEAMENTO

ISPIRAZIONE

FOR	DES	COS
8	14	16
-1	2	3
-1	2	3

INT	SAG	CAR
10	12	16
0	1	3
0	1	3

2 Bonus di competenza

11 Saggezza (percezione) passiva

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

CA	INIZIATIVA	VELOCITÀ
15	2	9
	DES	PIÉ/Ч

PUNTI FERITA

TOTALI	TEMP.	RESTANTI
10		

DADI VITA: 1 / 1

TS CONTRO MORTE: SUCCESSI ● ● ● FALLIMENTI ● ● ●

ATTACCHI E INCANTESIMI

NOME	BONUS	DANNI/TIPO
Pugnale	+4	1d4 +2 perforan
Balestra leggera	+4	1d8 +2 perforan
Dardo incantat	+5	1d10 fuoco

PRIVILEGI E TRATTI

STIRPE FATATA
Vantaggio TS charme
Immunità al sonno magico

ARCHEOLOGO
Quando entra in una tomba o un dungeon ne conosce lo scopo originale, sa determinare i suoi costruttori e il valore di oggetti antichi.

EQUIPAGGIAMENTO

2 Pugnali
1 Piccone
1 Scatola in legno con mappa
1 Abito da esploratore
1 Tenda per due persone
1 Focus arcano
Dotazione da avventuriero

COMPETENZE E LINGUAGGI

SCUROVISIONE: vedi nell'oscurità fino a 18 metri

LINGUAGGI: Comune, Elfico, Primordiale, Darosnico

ARMI: Balestre leggere, bastoni ferrati, dardi, pugnali, fionde

ARMATURE: nessuna

INCANTESIMI

CLASSE INCANTATORE	CAR	CD	BONUS
Stregone	16	13	+5

TRUCCHETTI

Dardo di fuoco
Prestidigitazione
Mano magica
Illusione minore

1 2 ● ● ● ● ● ●

- Sonno
- Scudo

2 0 ● ● ● ● ● ●

3 0 ● ● ● ● ● ●

4 0 ● ● ● ● ● ●

5 0 ● ● ● ● ● ●

6 0 ● ● ● ● ● ●

7 0 ● ● ● ● ● ●

8 0 ● ● ● ● ● ●

9 0 ● ● ● ● ● ●